• ROGUE SPEAR • GRAND THEFT AUTO 2 • SEGA RALLY 2
• SOUL REAVER • NBA INSIDE DRIVE 2000 • AZTEC

PREVIEW
GABRIEL KNIGHT 3

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 112 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1999 ISSN 1105-5472 1.700 ΔΡΧ.



FIFA 2000
ΒΑΛΤΕ ΤΑ ΓΚΟΛ ΤΗΣ ΖΩΗΣ ΣΑΣ!

ΑΦΙΕΡΩΜΑ
ΣΥΓΚΡΙΝΟΥΜΕ ΤΙΣ ΑΛΥΣΙΔΕΣ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
• ΤΙΜΕΣ • ΧΡΟΝΟΣ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ • ΓΝΩΣΕΙΣ • ΠΛΗΡΟΤΗΤΑ & ΔΙΑΘΕΣΙΜΟΤΗΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ

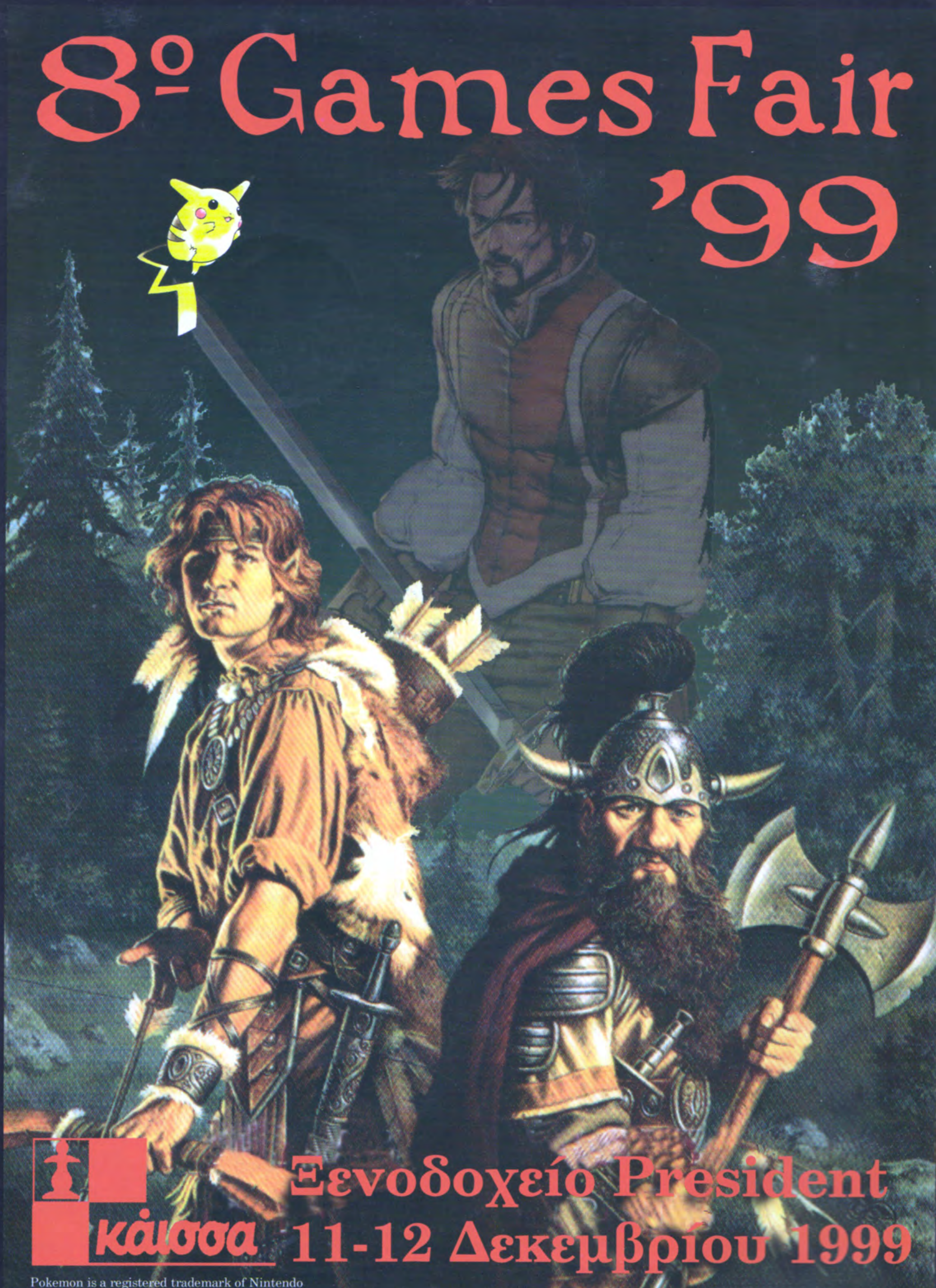
OMIKRON

FAUST

FLIGHT SIMULATOR 2000

ΔΩΡΟ Η ΠΛΗΡΗΣ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ WINLINUX 2000

ΚΕΡΔΙΣΤΕ: 10 ΡΟΛΟΓΙΑ JAGA & 10 ΑΝΤΙΤΥΠΑ ΤΟΥ "OMIKRON"


8º Games Fair
'99
Ξενοδοχείο President
κάισσα
11-12 Δεκεμβρίου 1999


GAMES FOR GAMERS
FROM
cryo INTERACTIVE
Επιμέλεια CD-Media Art Dept.
FAUST
THE SEVEN GAMES OF THE SOUL
Κάθε βράδυ τα μεσάνυχτα δέχεσαι την επίσκεψη ενός διαβολικού πλάσματος. Προσπάθησε να σώσεις το Πάρκο σου...
Astérix & Obélix
PlayStation
Οι περιπέτειες του Asterix και Obelix με πρωταγωνιστή ΕΣΕΝΑ!
DEVIL INSIDE
Πρόσεχε το θηλυκό διάβολο που έχεις μέσα σου. Θα σε μπλέξει σε περιπέτειες!
Atlantis II
Αναζήτησε και ρίξε φως στο μυστήριο της χαμένης Ατλαντίδας. Το sequel του Atlantis κυκλοφόρησε επιτέλους!
AZTEC
THE CURSE IN THE HEART OF THE CITY OF GOLD
France Telecom Multimedia
Πέπλο μυστηρίου απλώνεται πάνω από την πόλη των Tenochititla των Αζτέκων...
Διάθεση Β. Ελλάδος: ΠΟΥΛΙΑΔΗΣ & ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ Α.Ε.Β.Ε. Νικηφόρου Ουρανού 3 - 546 27 Θεσσαλονίκη - Τηλ.: 55 46 36 - Fax: 55 43 63

ΟΙ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ ΣΧΟΛΗΣ

ΣΑΣ ΕΥΧΟΝΤΑΙ ΕΥΤΥΧΙΣΜΕΝΟ ΤΟ



ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ ΣΧΟΛΗΣ

Πρωτοπορία στην τεχνολογία της γνώσης

Λ. ΕΙΡΗΝΗΣ 7, 163 45 ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ ΤΗΛ.: 9937645 - 6 FAX: 9937211 WEB: www.genadios.edu.gr E-mail: mail@genadios.edu.gr

EDITORIAL

Πλάκα στην πλάκα πέρασε και αυτός ο χρόνος. Μα τι λέω; Χρόνος; Πάει και αυτός ο αιώνας, πάει και αυτή η χιλιετία! (Γι' αυτά τα δύο τελευταία οι απόψεις διίστανται, αλλά, τέλος πάντων, μην ανοίξουμε και συζήτηση τώρα...) Το επόμενο "PC Master" θα γράφει στο εξώφυλλό του "Ιανουάριος 2000" - αν δεν χτυπήσει το Millennium Bug τα μηχανήματα του τυπογράφου μας. Απίστευτο μου φαίνεται. Είμαστε μια τυχερή γενιά που θα ζήσει σε δύο διαφορετικές χιλιετίες. Ναι, το ξέρω ότι δεν πρόκειται να αλλάξει τίποτα, αλλά μ' αρέσει να το σκέφτομαι έτσι.

Καθώς τα Χριστούγεννα είναι πια προ των πυλών, η ελληνική αγορά Πληροφορικής ετοιμάζεται πυρετωδώς ώστε να αντεπεξέλθει στην αυξημένη ζήτηση που παρατηρείται κάθε χρονιά (ανεξαιρέτως) αυτή την περίοδο. Σχεδιάζονται εορταστικές προσφορές, δόσεις, δωράκια, τζάντζαλα, μάντζαλα, ό,τι μπορείς να φανταστείς. Εσείς από πού θα πάρετε τον υπολογιστή ή το περιφερειακό που ονειρεύεστε; Ελα μου ντε. Επειδή σκεφτήκαμε ότι θα φτάσετε σε τέτοια διλήμματα μέρες που είναι (θα σας ζαλίσουν που θα σας ζαλίσουν το κεφάλι με τις προσφορές), βγήκαμε "under cover" μια βόλτα σε γνωστές αλυσίδες καταστημάτων και τις βαθμολογήσαμε για χατίρι σας. Ενα δωράκι από το "PC Master" για εσάς.

Μέχρι τώρα το "όμικρον" για εσάς (και εμάς) δεν ήταν τίποτε άλλο από το 15ο γράμμα του ελληνικού αλφαβήτου. Αυτό όμως πρόκειται να αλλάξει χάρη στην τελευταία εκπληκτική δημιουργία της Quantic Dream η οποία, χωρίς υπερβολή, αποτελεί επανάσταση στην αντιμετώπιση των computer games. Τούτο διότι το Omikron είναι ένα παιχνίδι που δεν μπορεί να ενταχθεί "καθαρά" σε καμία από τις γνωστές κατηγορίες παιχνιδιών. Είναι adventure; Είναι. Είναι Doom-clone; Είναι κι απ' αυτό. Είναι beat-em' up; Κι όμως είναι! Με εκπληκτικά γραφικά και μουσική David Bowie το Omikron πιστεύω ότι θα είναι ένα από τα "hit" του τελευταίου μήνα της χιλιετίας (είπαμε, μην ξεκινήσουμε συζήτηση τώρα).

Στο τεύχος αυτό θα βρείτε και ένα κουπόνι (πάλι!), στο οποίο σας ζητάμε να ψηφίσετε τα καλύτερα κατά τη γνώμη σας παιχνίδια της... χιλιετίας που φεύγει. Αν δεν ψηφίσετε εσείς, οι κατεξοχήν gamers, οι ειδήμονες, ποιος θα ψηφίσει; Ο μπαρμπα-Θύμιος ο τσαγκάρης; Αλίμονο μας!

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ



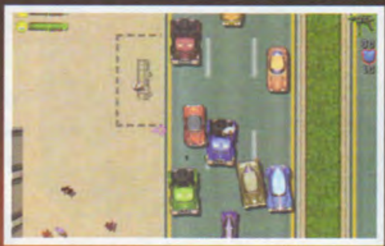




GAME CLUB













72 Gabriel Knight 3
Μια πρώτη ματιά στη μεγάλη επιστροφή του Gabriel Knight στις οθόνες μας.



82 Omikron: The Nomad Soul
Περιπέτεια και δράση σε ένα πρωτότυπο παιχνίδι με μουσική από τον μεγάλο David Bowie.



88 Faust
Ακόμα μία επική περιπέτεια από την Cryo.

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου,
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ηλίας Ιακωβάκης, **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Γιούλη Αυγουστίνα
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Παναγιώτης Ανδριανέσης, Θόδωρος Αργιαδίτης, Γιάννης Βογιατζής, Ηλίας Βουτσάς, Δημήτρης Γιαννίτσαρος, Νίκος Δαλέζιος, Νικόλας Δεμιρίδης, Ιάσονας Δούζας, Δημήτρης Καρέτσος, Κώστας Καρπούζης, Ηλίας Καφούρος, Γιώργος Κυριακός, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Νινιός, Βαγγέλης Παλάντζας, Γιάννης Ρηγόπουλος, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Κώστας Σπυρόπουλος, Ιωάννης Τζοϊτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Αλέξανδρος Φιλιππίδης, Μανώλης Φουρνιστάκης,
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Νίκος Δανιηλίδης, Ηλίας Καφούρος. **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ**: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΚΙΤΣΟ**: Θοδωρής Τιμπιλής,
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κάτια Σάαντα, Κώστας Ντούγκας,
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: Αντώνης Ρούσσος, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Μαρίλη Ηλιάδου, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COMPUPRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ

CD-ROM pages

Καλωσορίσατε στο τελευταίο τεύχος του "PC Master" για το 1999 αλλά και για την τρέχουσα χιλιετία, καθώς λίγες μόνο μέρες μάς απομένουν πριν από το πέρασμά μας στο 2000. Ενα τεύχος που συνοδεύεται από 2 CD-ROMs, το πρώτο γεμάτο με εκπληκτικά demos το ένα καλύτερο από το άλλο και το δεύτερο με trailers και τα γνωστά σας shareware, update, utilities κ.λπ. Και τι demos! Πάρτε ανάσα γιατί ξεκινάμε: FIFA 2000, Age of Empires 2, Indiana Jones & The Infernal Machine, Tomb Raider 4, Sega Rally 2, Ultima 9 και Omikron: The Nomad Soul. Καθώς έρχονται Χριστούγεννα, ελπίζουμε αυτά τα demos (αφού θα κλείσουν και τα σχολεία) να σας κρατήσουν ευχάριστη συντροφιά τις κρύες νύχτες του Δεκέμβρη. Πάντως, προτείνω, εάν έχετε τη δυνατότητα, να προμηθευτείτε τις πλήρεις εκδόσεις των περισσότερων από τα παιχνίδια αυτά, και δεν θα το μετανιώσετε. Αν βέβαια δεν μας εμπιστεύεστε, εγκαταστήστε τα demos και τότε θα δούμε ποιος έχει δίκιο.

Καλή σας διασκέδαση.

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος

DEMOS

CD No 1

FIFA 2000

Ξεκινάμε με έναν από τους πιο πολυαναμενόμενους τίτλους της χρονιάς (αναλυτική παρουσίαση θα βρείτε στις σελίδες του παρόντος τεύχους), το νέο δημιούργημα της Electronic Arts, FIFA 2000. Ενα παιχνίδι που περιλαμβάνει πολλές καινοτομίες, με πιο σημαντική τη δυνατότητα παιξίματος συνεχόμενων σαιζόν, νέο βελτιωμένο gameplay, εκπληκτικά γραφικά και



animations, και γενικά πολλά χαρακτηριστικά που κάνουν το παιχνίδι πιο αληθοφανές από ποτέ. Ειδικά η ελληνική έκδοση σε περιγραφή Χ. Σωτηρακόπουλου αποτελεί ένα "must" για τους φίλους του είδους. Τα νέα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού αυτού με μια ματιά είναι:

- **Νέο Physical Play:** Νέα δυναμικά μαρκαρίσματα που συνεπάγονται πιο σκληρές αναμετρήσεις.
- **Νέα μέθοδος εκτέλεσης στημένων φάσεων:** Περισσότερες επιλογές στις στημένες φάσεις.
- **Περισσότερη λεπτομέρεια των παικτών:** Περιλαμβάνει διαφορετικές σωματικές κατασκευές (ύψος, βάρος), τρισδιάστατα πλήρως animated πρόσωπα και πολλά ακόμα.
- **Δυνατότητα προφύλαξης της μπάλας**.



AGE OF EMPIRES 2

Αλλο ένα παιχνίδι-σταθμός φιλοξενείται στο συνοδευτικό CD-ROM αυτού του μήνα. Πρόκειται για ένα παιχνίδι στρατηγικής, συνέχεια της επιτυχημένης σειράς Age of Empires της Microsoft, που είναι ικανό να κάνει και παίκτες που δεν πολυασχολούνται με παιχνίδια του είδους να "κολλήσουν" μαζί του (κλασική περίπτωση ο γράφων). Πρόκειται για ένα real time strategy, που μεταφέρει τον παίκτη από την πτώση της Ρώμης (Age of Empires: Rise of Rome) αρκετά χρόνια αργότερα και πιο συγκεκριμένα στο Μεσαίωνα, όπου καλείται να ηγηθεί ενός από τους 13 διαθέσιμους πολιτισμούς στην πορεία του προς το μεγαλείο της ιστορίας. Επιπλέον συνδυάζει άριστα στοιχεία μάχης και οικονομίας. Αν θέλετε, μπορείτε να ανατρέξετε στο αναλυτικό review του προηγούμενου τεύχους (Νοεμβρίου) και να το γνωρίσετε καλύτερα. Για να τρέξετε το demo, θα χρειαστείτε έναν Pentium στα 166MHz και 16MB μνήμης.





INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE

Ο αγαπητός μας Dr Jones, κατά κόσμον Indiana Jones, επιστρέφει στις οθόνες μας στο νέο αυτό παιχνίδι της LucasArts, όχι όμως σε κάποιο adventure όπως μας έχει συνηθίσει, αλλά σε ένα πλήρως τρισδιάστατο παιχνίδι δράσης - στα βήματα των Tomb Raider και Prince of Persia 3D. Η ιστορία έχει ως εξής: Βρισκόμαστε στο 1947. Οι ναζί έχουν μόλις νικηθεί και έχει ξεκινήσει ο ψυχρός πόλεμος. Οι Σοβιετικοί έχουν ξεκινήσει έρευνες στα ερείπια αυτού που κάποτε ήταν γνωστό ως "Ο Πύργος της Βαβέλ". Εσείς επιστρατεύεστε από τη CIA (Catadotes In America), για να βρείτε τι είναι αυτό που ψάχνουν να βρουν. Και για το σκοπό αυτό θα γυρίσετε σχεδόν κάθε άκρη του κόσμου και θα πρέπει να:



- Κολυμπήσετε, πηδήξετε και σκαρφαλώσετε, προκειμένου να βρείτε το δρόμο σας σε ένα πλήρως τρισδιάστατο περιβάλλον.
- Ερθετε αντιμέτωποι με λαίμαργα πλάσματα, δηλητηριώδεις σκορπιούς, άγρια ρομπότ και περίπου τη μισή... Κόκκινη Στρατιά.
- Περάσετε από 17 γεμάτα γρίφους και δράση επίπεδα.
- Ταξιδέψετε σε εξωτικά μέρη σε όλο τον κόσμο.
- Χρησιμοποιήσετε μια μεγάλη ποικιλία όπλων που θα βρείτε.

Για να τρέξετε το demo θα πρέπει να διαθέτετε Pentium 200MHz, 32MB μνήμης και επιταχυντή 3D.

SEGA RALLY 2

Το Sega Rally 2 είναι η συνέχεια του γνωστού Sega Rally, το οποίο σημείωσε μεγάλη επιτυχία κυρίως στις κονσόλες και όχι τόσο στα PCs. Εντούτοις η συνέχεια αυτή φιλοδοξεί να κλέψει την παράσταση και στο χώρο των PCs. Πριν από την παρούσα έκδοση παρουσιάστηκε η αντίστοιχη για το Dreamcast, η οποία απέσπασε πολύ καλά σχόλια. Οι πρώτες εντυπώσεις για την PC version αναφέρουν πως είναι τουλάχιστον ισάξια, αν όχι και καλύτερη, από την παραπάνω έκδοση. Αν θέλετε να διαπιστώσετε του λόγου το αληθές, απλώς εγκαταστήστε το demo που θα βρείτε εδώ, αρκεί να διαθέτετε Pentium στα 200MHz και κάρτα γραφικών με υποστήριξη Direct 3D.



TOMB RAIDER 4

Ιδού το demo του νέου παιχνιδιού με κεντρική πρωταγωνίστρια τη Lara Croft και τις περιπέτειές της. Οσοι διαβάσατε το preview στο προηγούμενο τεύχος σίγουρα θα ξέρετε για τι μιλάμε. Για τους υπόλοιπους αναφέρουμε πως το παιχνίδι εκτυλίσσεται αποκλειστικά στην Αίγυπτο και εμπεριέχει πολλά στοιχεία της αρχαίας μυθολογίας και τη σχέση τους με κάποιον αστρικό συνδυασμό που θα συμβεί στο τέλος της χιλιετίας και που είναι ικανός να καταστρέψει την ανθρωπότητα. Η όλη πλοκή εκτυλίσσεται ομαλά μέσω μιας ανεπτυγμένης τεχνολογικής μηχανής. Συνοπτικά το παιχνίδι περιλαμβάνει:

- Επική πλοκή: Ακολουθήστε τη Lara στην Αίγυπτο (επιστρέφει στις ρίζες της) τόσο στο gameplay όσο και στην εξέλιξη της όλης ιστορίας.



- Νέα βελτιωμένα γραφικά, με ανεπτυγμένη skin technology και γενικά με καλύτερο και πιο ρεαλιστικό σχεδιασμό των χαρακτηριστικών του σώματος.
- Νέα είδη γρίφων αλλά και εχθρών.
- Νέο inventory system που σας επιτρέπει να συνδυάσετε διάφορα αντικείμενα.

Για να τρέξετε το demo, θα πρέπει να διαθέτετε Pentium 266MHz, 32MB μνήμης και 3D accelerator.

OMIKRON: THE NOMAD SOUL

Στο demo του πολύ ατμοσφαιρικού adventure Omikron: The Nomad Soul μπορείτε να εξερευνήσετε την περιοχή Anekbah, που περιλαμβάνει ένα μέρος της πραγματικής ιστορίας και μερικά από τα κύρια χαρακτηριστικά του πλήρους παιχνιδιού. Το demo ξεκινάει στην αρχή της ιστορίας και τελειώνει με την είσοδό σας στο κέντρο ασφαλείας. Μπορείτε να εξερευνήσετε όσο θέλετε αυτό τον κόσμο και να τεστάρετε τις ικανότητές σας. Ας δούμε συνοπτικά τι θα περιλαμβάνει το παιχνίδι στη full έκδοσή του:



- Δυνατότητα εξερεύνησης μιας τεράστιας πόλης με εκατοντάδες περαστικούς και οχήματα σε ένα real time τρισδιάστατο περιβάλλον.
- Θα βιώσετε την εμπειρία της "εικονικής μετεμψύχωσης", δηλαδή τη δυνατότητα να "μετακομίσετε" στο σώμα του πρώτου ανθρώπου που θα σας αγγίξει, αφού πεθάνετε.
- Αυθεντικό soundtrack από τον David Bowie και το συνεργάτη του Reeves Gabrels, οι οποίοι μαζί με το συγκρότημα του David εμφανίζονται ως εικονικές μπάντες στον κόσμο του Omikron.
- Ο ίδιος ο Bowie συμμετέχει στο παιχνίδι

με τη μορφή του Boz, καθώς και η γυναίκα του, η οποία είναι ένα από τα διαθέσιμα σώματα για την "εικονική μετεμψύχωση".

- Χρήση υψηλής 3D motion capturing τεχνολογίας για τη δημιουργία των σκηνών μάχης αλλά και των διαλόγων.
- 220 λεπτά διαλόγων, συνοδευόμενων από real time animation προσώπων.

Το μόνο "κακό" είναι οι υψηλές απαιτήσεις του, καθώς οι ελάχιστες κυμαίνονται στα επίπεδα των: Pentium II 233MHz, 32MB μνήμης, 4MB κάρτα οθόνης, 8x CD-ROM, 250MB ελεύθερος χώρος στο σκληρό δίσκο. Οι προτεινόμενες απαιτήσεις είναι: Pentium II 300MHz, 64MB μνήμης, 3D επιταχυντής γραφικών 8MB συμβατός με Direct 3D ή 3dfx, και 16x CD-ROM.

ULTIMA 9

Ετοιμαστείτε να εισέλθετε σε μια περιπέτεια πέρα από τα όρια της φαντασίας, στο παιχνίδι - επιστροφή ενός από τα καλύτερα role playing όλων των εποχών. Στο τελευταίο αυτό μέρος επιστρέφετε στην Btitannia για την τελευταία περιπέτειά σας. Θα έρθετε λοιπόν αντιμέτωποι με το κακό, στην προσπάθειά σας να σώσετε τον Lord British και το λαό του από τα νύχια ενός σατανικού φρουρού, ο οποίος έχει γίνει η αιτία να ερημώσει η γη και συνάμα έχει μολύνει τις 8 ιερές αρετές (δικαιοσύνη, ειλικρίνεια, ταπεινότητα, αυταπάρνηση, ανδρεία, ευσπλαχνία, αγνότητα και πνευματικότητα). Σύμμαχοί σας είναι η μαχητικότητά σας, οι μαγικές ικανότητές σας και η γνώση των 8 αρετών. Δείτε και εσείς μερικά από τα χαρακτηριστικά του:

- Τρισδιάστατα γραφικά και ήχος, που κάνουν αδιευκρίνιστα τα όρια μεταξύ φαντασίας και πραγματικότητας.
- Συνομιλία με περισσότερους από 200 ενδιαφέροντες χαρακτήρες, όλους με full speech που έχει ηχογραφηθεί από επαγγελματίες ηθοποιούς, ενώ οι διάλογοι έχουν γραφτεί από επαγγελματία σεναριογράφο.
- Το πλουσιότερο φανταστικό περιβάλλον που έχει γίνει ποτέ.





- Αναμέτρηση με περισσότερα από 60 "δημιουργήματα" και τέρατα σε ένα προηγμένο σύστημα μάχης.
- 45 απίστευτα ξόρκια.
- 8 αγαθά, τα οποία πρέπει να υπερασπιστείτε, καθώς θα γίνεστε θρύλος.

ΠΡΟΣΟΧΗ: Για να δουλέψει σωστά το demo, πρέπει μετά την εγκατάστασή του να δημιουργήσετε στο directory όπου το εγκαταστήσατε ένα subdirectory Movies (το αφήνετε άδειο), καθώς και να αντιγράψετε τα δύο αρχεία που υπάρχουν στο directory Sound του παιχνιδιού στο CD, στο ομώνυμο subdirectory που δημιουργείται μετά την εγκατάσταση.

Επίσης, το demo τρέχει μόνο στις κάρτες με Voodoo2 και Voodoo3 καθώς και σε όσες εμπεριέχουν τα chipsets nVidia TNT, nVidiaTNT2 και Matrox G400. PC

CD No 2

Στο δεύτερο συνοδευτικό CD-ROM αυτού του μήνα θα βρείτε trailers νέων παιχνιδιών, screenshots, τα γνωστά shareware παιχνίδια και τις εφαρμογές, emulators, καθώς και όλα τα γνωστά προγράμματα. Δυστυχώς, αυτό το μήνα δεν περιλαμβάνονται καθόλου drivers στο CD-ROM, καθώς μια και δεν υπήρχε τίποτε καινούριο, θεωρήσαμε ορθότερο να διαθέσουμε τα MB που καταλάμβαναν σε άλλα πιο χρήσιμα προγράμματα. Επίσης, στα extras σας περιμένουν δύο μεγάλες εκπλήξεις: Το WinLinux 2000, μια έκδοση του Linux που τρέχει κάτω από τα Windows και για την οποία μπορείτε να διαβάσετε αναλυτική παρουσίαση στη στήλη "Penguin's Nest" του προηγούμενου τεύχους, καθώς και ένα video με τις περιπέτειες του Αντρέα Τσουρινάκη στη ζούγκλα του Εκουαδόρ και στα νησιά Γκαλάπαγκος. Enjoy!

UTILITIES

- E-Mail Remover: Οργανώστε τα emails σας.
- Axel CD: CD player με πολλά εφέ.
- McAfee DAT: Ενημερώστε το McAffe σας με τους τελευταίους ιούς.
- Norton Antivirus DAT: Ενημερώστε το Norton Antivirus σας με τους τελευταίους ιούς
- Super System Info: Πρόγραμμα ελέγχου του συστήματός σας.

TRAILERS

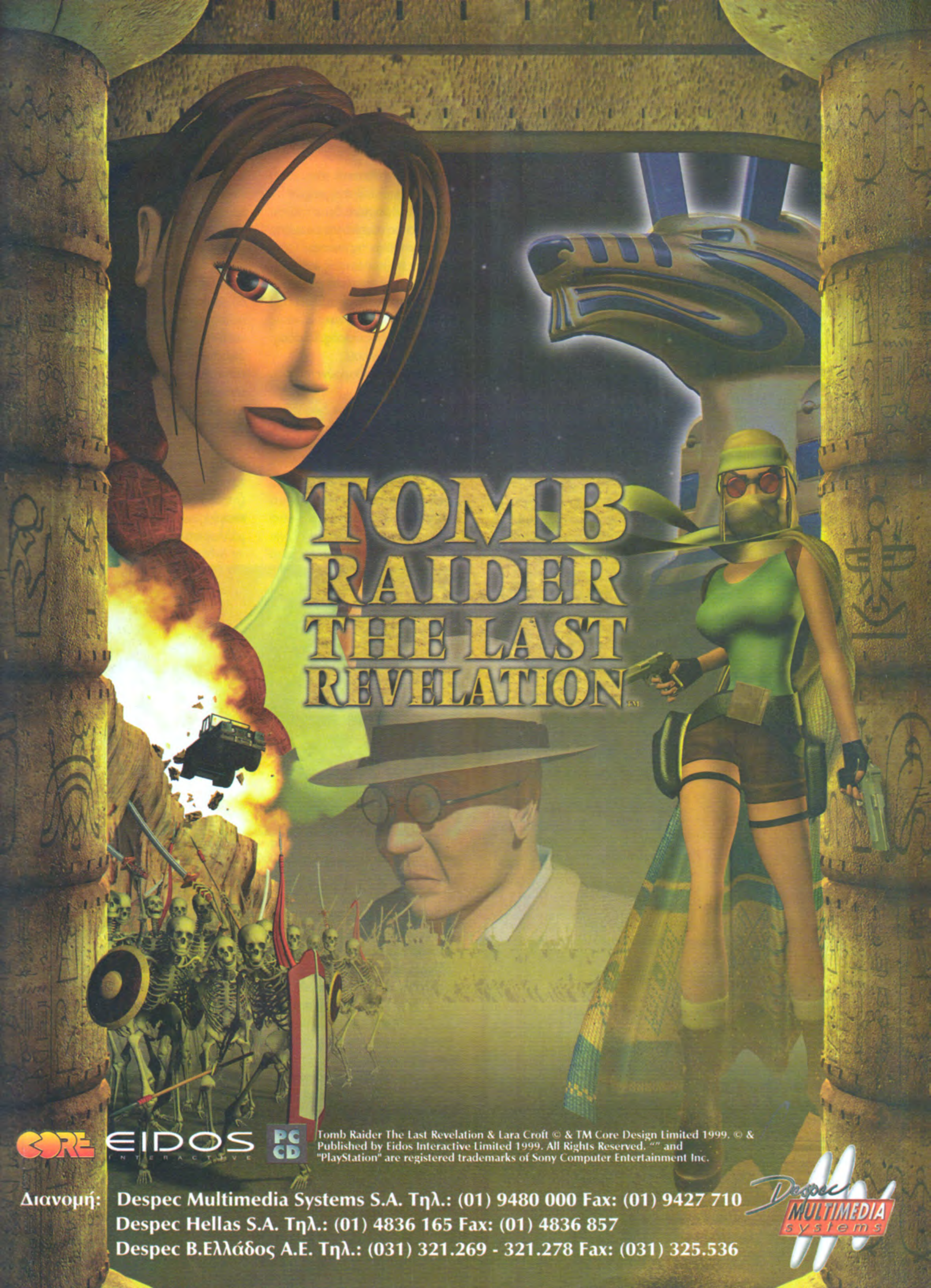
- Age of Empires 2
- Faust
- Half-Life: Opossin Force
- Omikron: The Nomad Soul
- Ultima 9

SHAREWARE GAMES

- Allenatore: Italian Football Manager 2: Γίνετε πρωταθλητές στο Campionato.
- 1942: Campaign for Malaya: Ενα turn-based πολεμικό παιχνίδι.
- Canopia: 3D shoot'em up παιχνίδι.

SCREENSHOTS

- Baldur's Gate 2
- Duke Nukem For Ever
- Faust
- Flight Simulator 2000
- Indiana Jones & The Infernal Machine
- Mars Maniac
- Messiah
- Summoner
- Ultima Ascension



TOMB RAIDER THE LAST REVELATION
CORE
EIDOS INTERACTIVE
PC CD
Tomb Raider The Last Revelation & Lara Croft © & TM Core Design Limited 1999. © & Published by Eidos Interactive Limited 1999. All Rights Reserved. “” and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Διανομή: Despec Multimedia Systems S.A. Τηλ.: (01) 9480 000 Fax: (01) 9427 710
Despec Hellas S.A. Τηλ.: (01) 4836 165 Fax: (01) 4836 857
Despec Β.Ελλάδος Α.Ε. Τηλ.: (031) 321.269 - 321.278 Fax: (031) 325.536
Despec MULTIMEDIA systems

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής

Η Microsoft... και τα μονοπώλια!



Η δικαστική διαμάχη μεταξύ της Microsoft και του αμερικανικού Υπουργείου Δικαιοσύνης έχει ήδη συμπληρώσει διάρκεια μεγαλύτερη από ενάμιση χρόνο. Στις 5 Νοεμβρίου ο ομοσπονδιακός δικαστής που έχει αναλάβει την υπόθεση εξέδωσε μια έκθεση 207 (!) σελίδων, η οποία στη νομική ορολογία των ΗΠΑ ονομάζεται "finding of fact", καταλογίζοντας ευθέως στην εταιρία μονοπωλιακές πρακτικές. Αν και δεν πρόκειται για την τελική ετυμηγορία, εντούτοις έγινε φανερό πως ο δικαστής Thomas Penfield Jackson κλίνει υπέρ της θέσης του Υπουργείου Δικαιοσύνης.

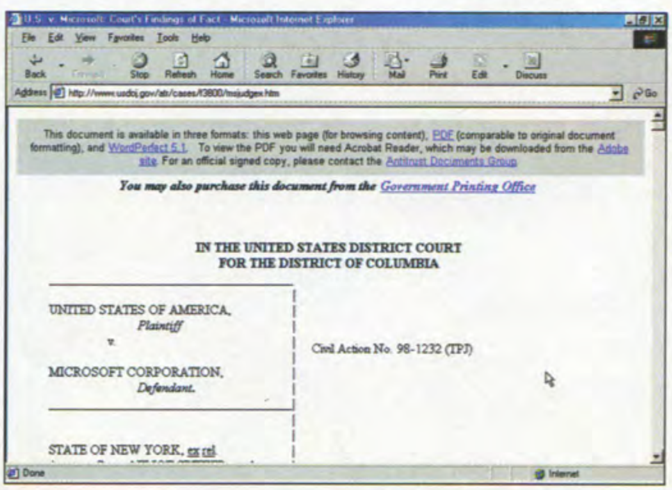
"Η Microsoft" γράφει ο δικαστής "απολαμβάνει τόσο μεγάλη ισχύ στην αγορά λειτουργικών συστημάτων για Intel-συμβατά PCs, ώστε, αν επιθυμούσε να χρησιμοποιήσει τη δύναμή της με όρους κόστους, θα μπορούσε να χρεώνει τα Windows σε μια τιμή που θα ήταν σημαντικά ανώτερη από την τιμή που θα ήταν αναγκασμένη να χρεώνει σε μια ανταγωνιστική αγορά. Επιπλέον, θα μπορούσε να το κάνει αυτό για συγκεκριμένη χρονική περίοδο χωρίς να χάσει ένα κομμάτι της αγοράς προς τους ανταγωνιστές της. Με άλλα λόγια, η Microsoft απολαμβάνει το μονοπώλιο στη σχετική αγορά."

Είναι προφανές ότι μια τέτοια δήλωση από τον ομοσπονδιακό δικαστή αλλάζει άρδην το τοπίο στην παγκόσμια αγορά υπολογιστών, αφού, σε περίπτωση που η τελική απόφαση είναι ανάλογη αυτής της προκαταρκτικής έκθεσης, ενδέχεται ακόμη και να διαμελιστεί η Microsoft σε μικρότερες εταιρίες. Από την άλλη πλευρά, είναι πολλοί εκείνοι που πιστεύουν πως αυτή η έκθεση θέτει τις βάσεις για έναν πιθανό συμβιβασμό μεταξύ των δύο πλευρών.

Η απάντηση του ιδρυτή και ιδιοκτήτη της Microsoft, του γνωστού μας Bill Gates, υπήρξε άμεση. "Αν θέλετε να δείτε τι είναι σπουδαίο για τους καταναλωτές" δήλωσε ο Gates "πρέπει να κοιτάξετε τη δουλειά μας και τη δουλειά των συνεταίρων μας τα τελευταία είκοσι χρόνια. Ο νόμος δεν θα μπορούσε να είναι περισσότερο ξεκάθαρος. Το είδος των καινοτομιών που αναπτύσσουμε ενθαρρύνεται ολοκληρωτικά."

Στις 19 Νοεμβρίου ο δικαστής Jackson, κατόπιν συνεννόησης με τη Microsoft και τους εισαγγελείς των 19 πολιτειών που αντιπαρατίθενται στην εταιρία, όρισε μεσολαβητή σε μια προσπάθεια να βρεθεί λύση για συμβιβασμό. Ετσι, ο δικαστής Richard Posner, επικεφαλής του Εφετείου του Σικάγο, ορίστηκε να προσπαθήσει να βρει τη χρυσή τομή, ούτως ώστε η διαμάχη να τερματιστεί διά της συνεννόησης. Σύμφωνα με αναλυτές και νομικούς, η κίνηση αυτή του δικαστή Jackson είναι εντελώς πρωτότυπη για μια τέτοια υπόθεση και δείχνει ότι πρόκειται για έναν δικαστή που μπορεί και σκέφτεται εκτός αυστηρών πλαισίων. Πολλοί είναι αυτοί που πιστεύουν ότι, μετά τον ορισμό του μεσολαβητή, η δυνατότητα συναίνεσης των δύο πλευρών είναι περισσότερο πιθανή. Αν και οι πιο σκληροί εκ των αντιπάλων της Microsoft ζητούν τον κατακερματισμό της εταιρίας σε μικρότερες, είναι μάλλον πιο ρεαλιστική η άποψη





Αντιδράσεις

Οι αντιδράσεις από τους αντιπάλους της Microsoft στην έκθεση του δικαστηρίου ήταν κάτι περισσότερο από θερμές. Ο Jim Barksdale, πρώην ανώτερο στέλεχος της Netscape και βασικός πρωταγωνιστής στην υπόθεση, δήλωσε: "Η βασική μου αντίδραση είναι ότι είμαι ενθουσιασμένος με την έκθεση. Πίστευα πως η ομάδα μου είχε δουλέψει τόσο σκληρά στη Netscape για να αντιμετωπίσουμε πολλά από τα ευρήματα του δικαστηρίου. Χαίρομαι που ο δικαστής το καταλαβαίνει και συμφωνεί". "Δεν νομίζω πως ξέρει κανείς τι είναι να βρίσκεσαι κάτω από την άμεση επίθεση της Microsoft μέχρι να βρεθεί σε αυτή τη θέση" πρόσθεσε.

Στην έκθεση του δικαστή αναφέρονται ως θύματα του αθέμιτου ανταγωνισμού της Microsoft το Linux και το BeOS. Ο εκτελεστικός διευθυντής της Be Incorporated, Jean-Louis Gassee, πήρε θάρρος από τα ευρήματα: "Μου αρέσει η αλλαγή στην αντίληψη των πραγμάτων που η έκθεση μπορεί να προκαλέσει. Είναι πολύ νωρίς να αποτιμήσουμε τις πρακτικές συνέπειες, αλλά με ψυχολογικούς όρους πιστεύω ότι το γεγονός αυτό μπορεί να ανοίξει πολλές πόρτες."

ορισμένων ότι ο ανταγωνισμός θα αποκατασταθεί με την ανοικτή διάθεση του κώδικα των Windows. Σε μια τέτοια περίπτωση, η δημιουργία ενός λειτουργικού συστήματος αντάξιου των Windows θα είναι πιο εύκολη για τρίτους παραγωγούς. Η δίκη, πάντως, θα συνεχιστεί κανονικά, με τις τελικές αγορεύσεις των δύο πλευρών στις 6 Δεκεμβρίου (Υπουργείο Δικαιοσύνης) και στις 17 Ιανουαρίου (Microsoft). Αν δεν υπάρξει συμβιβασμός και η τελική απόφαση του δικαστή είναι καταδικαστική για τη Microsoft, τότε είναι βέβαιο πως θα ασκηθούν διαδοχικές εφέσεις από την εταιρία, με πιθανότερο αποτέλεσμα να φτάσει η υπόθεση στο Ανώτατο Δικαστήριο.

Απειλητικός ιός

Μέχρι στιγμής οι δικτυακοί ιοί ανήκαν στην οικογένεια του Melissa και μεταδίδονταν μέσω attachment σε e-mail. Ενας υπολογιστής προσβαλλόταν από τον ιό μόνο αν ο χρήστης άνοιγε το attachment, οπότε ο ιός αναλάμβανε δράση. Τα δεδομένα όμως φαίνεται να αλλάζουν άρδην, και το γεγονός αυτό ενδέχεται να έχει καταστροφικές συνέπειες στην παγκόσμια κοινότητα των χρηστών. Σύμφωνα με πληροφορίες του ξένου ειδικού Τύπου, ένας νέος ιός ονόματι Bubbleboy έκανε την εμφάνισή του μέσω της ανώνυμης αποστολής του σε κάποια ερευνητική ομάδα η οποία ασχολείται με θέματα computer virus. Αν και δεν υπάρχουν ακόμη δείγματα για διάδοση του ιού στο Internet, εντούτοις η ύπαρξή του σημειώνει τη δυνητική απειλή που αποτελεί. Κι αυτό, διότι ο νέος ιός ενεργοποιείται με το απλό άνοιγμα του ίδιου του e-mail και όχι κάποιου attachment. Πρόκειται για τον πρώτο ιό που λειτουργεί με αυτό τον τρόπο, και μπορείτε να καταλάβετε τι κινδύνους κρύβει ένας τέτοιος ιός. Ο τρόπος διάδοσής του είναι αντίστοιχος με εκείνον του Melissa, δηλαδή αναπαράγει τον εαυτό του και τον στέλνει στις πενήντα πρώτες διευθύνσεις του address book του υπολογιστή όπου βρίσκεται, χωρίς όμως να απαιτείται το άνοιγμα κάποιου attachment. Αν και ο Bubbleoby δεν προκαλεί σπουδαίες καταστροφές στον υπολογιστή που προσβάλλει (απλώς αλλάζει τα στοιχεία του χρήστη στο register των Windows με ονόματα και φράσεις εμπνευσμένα από τηλεοπτική σειρά), εντούτοις η τεχνική του θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί από άλλους ιούς με στόχο την καταστροφή.

Α, να μην το ξεχάσω: και αυτός ο ιός οφείλει τη δημιουργία και τη διάδοσή του σε προβλήματα (βλ. bugs) που εμφανίζονται στο Outlook! Η Microsoft έχει ήδη εκδώσει ένα patch που διορθώνει την "τρύπα" του Outlook που εκμεταλλεύεται ο Bubbleboy, ενώ και τα προγράμματα antivirus που ελέγχουν τα εισερχόμενα e-mails θα μπορούν να αναγνωρίσουν τον ιό και να τον καθαρίσουν, αρκεί βέβαια οι εταιρίες που τα παράγουν να ετοιμάσουν συντόμως τις νέες εκδόσεις τους.

BBS... Διόρθωση

Στο αφιέρωμα του προηγούμενου τεύχους για τις BBS, ο γνωστός δαίμονας έκανε την εμφάνισή του στο τηλέφωνο της Hypercomm BBS. Το σωστό τηλέφωνο της βάσης είναι: 4008920. Καλές συνδέσεις!

flash

Αν περάσεις πέντε μερόνυχτα μπροστά στην τηλεοπτική συσκευή παίζοντας Street Fighter στην παιχνιδομηχανή σου, τότε πολλά μπορεί να σου συμβούν: από το να αδυνατίσεις λόγω έλλειψης φαγητού (πού καιρός για φαγητό, όταν πρέπει να πλακώσεις στο ξύλο όλους τους άλλους) μέχρι το να καταστρέψεις την όρασή σου. Αυτές είναι οι πιο "απλές" περιπτώσεις. Για έναν 16χρονο Ιταλό, όμως, τα πράγματα εξελίχθησαν κάπως διαφορετικά. Ο 16χρονος ταυτίστηκε με τον Ken (τη γνωστή "κόκκινη ρόμπα") και μετά την πέμπτη νύχτα βγήκε στους δρόμους νομίζοντας πως είναι ο ίδιος ο Ken, με αποστολή να καθαρίσει τους δρόμους από τους "κακούς". "Το όνομά μου είναι Ken" είπε στους γιατρούς του ψυχιατρείου όπου μεταφέρθηκε από την αστυνομία "αποστολή μου είναι να σώσω τις γυναίκες από τους κακοποιούς". Χρειάστηκε περισσότερο από έναν μήνα για να αρχίσει να επανέρχεται στην πραγματικότητα ο νεαρός Ιταλός.

Δεν πιστεύω να έχετε καμία αμφιβολία για το ποια χώρα φιγουράρει στην πρώτη θέση της πειρατείας προγραμμάτων στην Ευρώπη. Ναι, ναι! Πανηγυρικά και θριαμβευτικά, η Ελλάδα ανακηρύχθηκε πρωταθλήτρια στην κατηγορία "βαρέων βαρών". Το 74% των προγραμμάτων που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά είναι πειρατικά.

Το 66% των υπαλλήλων άνω των 19 ετών, άνδρες και γυναίκες, προτιμούν να σερφάρουν στο Internet για να κάνουν διάλειμμα από τη δουλειά τους, ενώ το 44% αυτών απολαμβάνει τα δικτυακά παιχνίδια. Αυτά είναι τα αποτελέσματα έρευνας που διεξήχθη από το NabiscoWorld.com, ένα ψυχαγωγικό site. Στην ίδια έρευνα αναφέρεται πως μεταξύ των εφήβων το 79% των παιδιών ηλικίας 12-18 ετών εκμεταλλεύεται το Internet για να παίξει παιχνίδια.

Η εταιρία SIEM ανακοίνωσε ότι μέσα στον Δεκέμβριο πρόκειται να κυκλοφορήσουν δύο νέοι εκπαιδευτικοί τίτλοι της γνωστής multimedia σειράς "Οι περιπέτειες του Ξεφτέρη". Πρόκειται για τα "Ο Ξεφτέρης και οι 12 θεοί του Ολύμπου", όπου ο αγαπημένος παιδικός ήρωας συναντά τους 12 θεούς παρέα με τη νύμφη Δροσάνθη, και "Ο Ξεφτέρης ταξιδεύει στην Ελλάδα" με γεωγραφικό φυσικά περιεχόμενο. Οπως και στους προηγούμενους τίτλους της σειράς, η εκπαίδευση συνδυάζεται με την ψυχαγωγία, ώστε η μόρφωση να κατακτάται με ευχάριστο τρόπο. Οι δύο νέες περιπέτειες του Ξεφτέρη απευθύνονται σε παιδιά 6-12 ετών, είναι δηλαδή κατάλληλες για όλες τις τάξεις του Δημοτικού.

Η αντεπίθεση της Intel

Με αυτή την είδηση σηκώνω τα χέρια ψηλά! Δεν πάει άλλο, δεν αντέχω. Πριν από μερικούς μήνες, συγκεκριμένα τον Ιούνιο, ο νέος μου Celeron στα 366MHz μου φαινόταν πολύ καλό μηχάνημα, άξιο της εποχής του. Τώρα, όμως, τι να γράψω, που πρέπει να σας ενημερώσω για το νέο επεξεργαστή της Intel, που τρέχει στα 700MHz; Δράμα, σας λέω!



Αλλά ας σοβαρευτούμε. Μετά την κυκλοφορία του Athlon στα 700MHz από την AMD, η Intel βρέθηκε πίσω στην κούρσα των ταχυτήτων στους επεξεργαστές. Οι κινήσεις αντεπίθεσής της δεν άργησαν να γίνουν γνωστές, και έχουν να κάνουν με ένα νέο chipset των mainboards και με τη νέα σειρά PIII επεξεργαστών. Οσον αφορά στο chipset, από το φθινόπωρο έπρεπε να είχε διατεθεί στην αγορά το νέο chipset της εταιρίας ονόματι i820 (ή Camino), το οποίο θα αντικαθιστούσε το ευρέως διαδεδομένο 440BX. Εντούτοις, προβλήματα που παρουσιάστηκαν κατά την ενσωμάτωση των νέων μνημών Rambus καθυστέρησαν σημαντικά την κυκλοφορία του νέου chipset. Η καθυστέρηση αυτή σίγουρα πλήγωσε την εικόνα της Intel, η οποία χρειαζόταν άμεσα κάποια επιτυχία για να αντισταθμίσει την πολύ καλή εντύπωση που έχει κάνει ο Athlon από τις πρώτες μέρες της κυκλοφορίας του. Τελικά, το i820 παρουσιάστηκε επισήμως στις 15 Νοεμβρίου, δημιουργώντας αίσθηση στο χώρο. Το νέο chipset είναι ιδανικό για υψηλές επιδόσεις στα γραφικά, υποστηρίζοντας το AGP 4x, ενώ και η διαχείριση της μνήμης γίνεται σε αυξημένες ταχύτητες. Ηδη η Intel έχει ετοιμάσει δύο νέες motherboards που θα ενσωματώνουν το νέο chipset: τη VC820 και τη CC820.



Στον τομέα των CPU, η Intel είχε εξαγγείλει την κυκλοφορία της σειρά Coppermine, η οποία τελικά περιλαμβάνει επεξεργαστές που θα περιληφθούν κάτω από την ονομασία Pentium III. Υπάρχουν όμως δύο βασικές διαφορές μεταξύ των PIII και της νέας σειράς:

1. Τώρα υπάρχει L2 cache μνήμη μεγέθους 256KB ενσωματωμένη στον επεξεργαστή. Αντιθέτως, στους προηγούμενους PIII η L2 cache δεν βρισκόταν ενσωματωμένη στη CPU αλλά σε ένα κύκλωμα της Slot-1 υποδοχής του επεξεργαστή.

2. Η νέα CPU είναι κατασκευασμένη με τη διαδικασία 0,18 micron της Intel, ούτως ώστε να τρέχει σε υψηλότερες ταχύτητες με μικρότερη τάση, παράγοντας χαμηλότερη θερμοκρασία.

Voodoo 4 & 5

Η 3dfx είναι πανέτοιμη να μπει δυναμικά στο 2000. Πέντε νέες κάρτες είναι έτοιμες να βγουν στην κυκλοφορία μέσα στην επόμενη άνοιξη. Οι κάρτες επόμενης γενιάς της κορυφαίας εταιρίας βασίζονται στο νέο επεξεργαστή VSA-100, τα χαρακτηριστικά του οποίου δεν πρόκειται να αφήσουν κανέναν ασυγκίνητο. Πρώτον, ο νέος επεξεργαστής υποστηρίζει color rendering στα 32bit, συμπληρώνοντας το κενό που είχε δημιουργηθεί μεταξύ των προϊόντων της 3dfx και των ανταγωνιστών της. Δεύτερον, η εταιρία χρησιμοποιεί ξανά τεχνικές scan-line interweaving (SLI), ώστε να δημιουργεί κάρτες που διαθέτουν πολλαπλούς επεξεργαστές VSA-100. Με αυτό τον τρόπο μπορεί να διπλασιάσει ή και να τετραπλασιάσει το fill rate όσον αφορά στα παιχνίδια. Μάλιστα, η τεχνολογία SLI επιτρέπει στην εταιρία να δημιουργήσει συστήματα με την ικανότητα να χρησιμοποιούν 32 chips ταυτόχρονα. Η 3dfx έχει δώσει άδεια στην Quantum 3D να κατασκευάσει κάρτες με 32 επεξεργαστές, είναι προφανές όμως ότι τέτοιες κάρτες δεν προσφέρονται για εμάς τους "κοινούς θνητούς". Μια τέτοια κάρτα θα διαθέτει μνήμη από 128MB μέχρι 2GB και το κόστος της θα πλησιάζει τα 13 εκατομμύρια δραχμές! Ο νέος

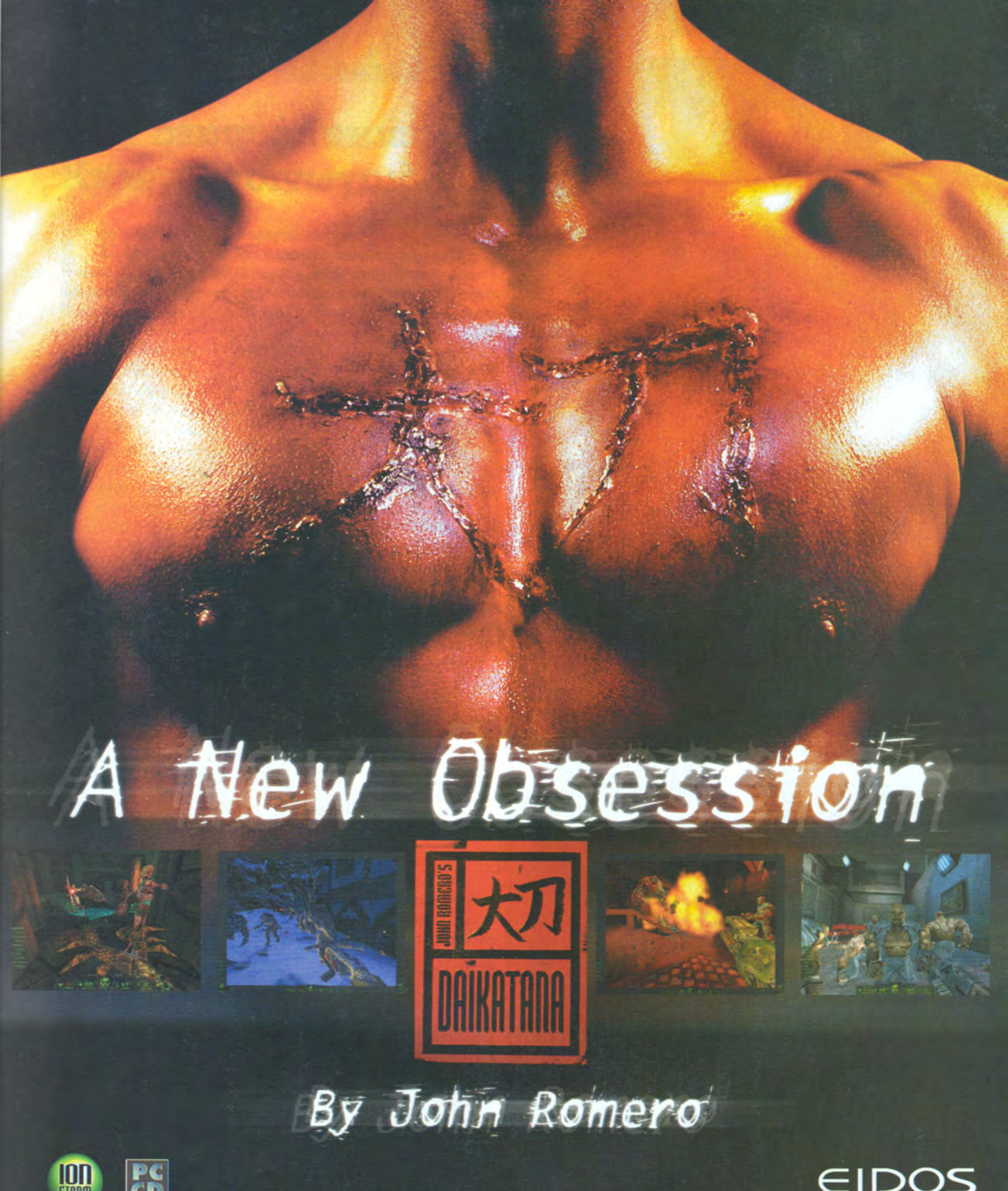






επεξεργαστής της 3dfx περιέχει περισσότερα από 14 εκατομμύρια τρανζίστορ, buffer βάθους 24-bit (και στους δύο άξονες), texture-compression βασισμένη τόσο στο DXTC (ή αλλιώς S3 Texture Compression) όσο και στο FXT1 της ίδιας της 3dfx, textures των 32bit και μέγεθος επιφανειών μέχρι 2.048x2.048. Οι νέες κάρτες υποστηρίζουν το πρότυπο AGP 4x και θα μπορούν να παίζουν DVD με τη βοήθεια hardware. Οσο για τα χαρακτηριστικά της "transformation" και του "lighting", τα οποία υποστηρίζει η νέα GeForce 256 της nVIDIA, η 3dfx δηλώνει πως δεν θέλει να θυσιάσει το frame rate για να εισαγάγει και αυτά τα στοιχεία. Οι πέντε νέες κάρτες που θα κυκλοφορήσει τον Μάρτιο η εταιρία είναι οι εξής:

1. Voodoo 4 4500: Ενας επεξεργαστής VSA-100, 32MB μνήμη, PCI. Τιμή: περίπου 60.000 δρχ.
2. Voodoo 4 4500: Ενας επεξεργαστής VSA-100, 32MB μνήμη, AGP. Τιμή: περίπου 60.000 δρχ.
3. Voodoo 5 5000: Διπλός επεξεργαστής VSA-100, 32MB μνήμη, PCI. Τιμή: περίπου 75.000 δρχ.
4. Voodoo 5 5500: Διπλός επεξεργαστής VSA-100, 64MB μνήμη, AGP. Τιμή: 75.000 δρχ.
5. Voodoo 5 6000: Τετραπλός επεξεργαστής VSA-100, 128MB μνήμη, AGP. Τιμή: περίπου 195.000 δρχ.



A New Obsession
JOHN ROMERO'S
大刀
DAIKATANA
By John Romero

Τα αποτελέσματα του διαγωνισμού μας

Ήρθε η ώρα για τα αποτελέσματα του διαγωνισμού μας για το τεύχος Σεπτεμβρίου, με δώρο 10 αντίτυπα του μοναδικού Outcast, προσφορά της Despec Multimedia. Ας δούμε λοιπόν τους νικητές (μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του περιοδικού, Λ. Συγγρού 44, Αθήνα, μέχρι και τις 10 Ιανουαρίου. Στους νικητές της επαρχίας θα σταλούν ταχυδρομικά):

1. ΔΗΜΗΤΡΙΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗΣ - ΑΘΗΝΑ
2. ΓΕΡΑΝΙΟΣ ΠΑΥΛΟΣ - ΑΘΗΝΑ
3. ΣΠΑΪΕΡ ΟΡΕΣΤΗΣ - ΒΥΡΩΝΑΣ
4. ΜΑΡΑΝΤΙΔΗΣ ΕΝΡΙΚΟ - ΚΑΤΩ ΧΑΛΑΝΔΡΙ
5. ΧΑΤΖΗΒΑΣΙΛΕΙΟΥ ΑΛΕΞΗΣ - ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ
6. ΤΣΟΝΟΠΟΥΛΟΣ ΗΛΙΑΣ - Ν. ΚΟΣΜΟΣ
7. ΧΡΙΣΤΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ - ΑΘΗΝΑ
8. ΚΟΛΛΙΑ ΠΑΤΡΙΣΙΑ - Ν. ΣΜΥΡΝΗ
9. ΦΑΣΚΙΩΤΗΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ - ΑΘΗΝΑ
10. ΓΙΑΜΠΟΥΛΑΚΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ - ΑΘΗΝΑ

Και η λύση του παζλ:

V	B	R	S	T	Y	U	I	O	P	A	S	D	F	G	H	O	Y	T	R
M	T	N	H	B	L	C	X	Z	A	S	D	F	F	G	H	L	Q	W	E
F	I	F	A	W	O	R	L	D	C	U	P	Y	T	R	F	Y	H	O	P
M	B	A	P	R	V	Q	E	A	T	Q	W	E	R	A	F	M	N	I	U
I	E	D	E	E	E	A	S	R	H	Q	W	E	R	I	T	P	M	Y	U
C	R	I	U	W	F	Z	C	K	E	T	Y	B	N	N	H	I	J	F	M
R	I	N	P	Q	O	X	N	S	G	Q	W	E	R	B	J	C	U	C	N
O	A	G	O	L	R	S	M	U	R	X	C	V	B	O	J	S	Y	F	B
S	N	S	R	K	S	W	J	N	E	N	U	D	B	W	F	O	U	H	U
O	S	U	S	J	A	E	H	W	E	E	R	T	Y	I	U	C	J	I	O
F	U	N	L	H	I	D	G	Q	K	V	B	N	M	S	L	C	M	Y	U
T	N	S	I	O	L	Y	M	P	I	C	C	H	A	L	L	E	N	G	E
G	K	T	P	G	S	C	F	F	S	C	A	S	D	A	E	R	E	O	L
O	J	Y	O	F	I	V	D	D	L	E	H	G	F	N	R	G	A	I	K
L	H	U	U	D	U	B	S	S	A	F	T	G	H	D	O	I	R	U	J
F	G	I	T	S	Y	N	A	G	N	B	N	A	M	G	L	K	T	Y	H
W	E	O	P	A	T	M	Q	H	D	V	E	A	R	K	A	S	D	F	G
Q	F	M	O	N	K	E	Y	I	S	L	A	N	D	I	A	S	D	F	F
A	S	D	F	G	H	J	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	M	K	J	H

Μην ξεχάσετε να λάβετε μέρος στον ανανεωμένο διαγωνισμό μας αυτού του μήνα, από τη στήλη "Master of Puzzles", αλλά και να μας στείλετε το κουπόνι με τις παιχνιδοπροτιμήσεις σας. Πλούσια δώρα σάς περιμένουν.

Νέα προϊόντα από τη CD-Media

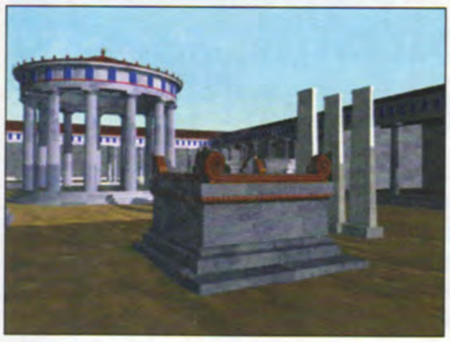
Τέσσερα νέα ελληνικά προϊόντα κυκλοφορούν αυτές τις μέρες από τη γνωστή μας CD-Media. Πρόκειται για το ελληνικό "FIFA 2000" με περιγραφή από το Χρήστο Σωτηρακόπουλο, αναλυτικό review του οποίου θα βρείτε σε αυτό το τεύχος, καθώς και τα "SOHO Brands: Marketing Plan & Business Plan", "Αστρολογία" και "Η πρώτη μου Σχολική Εγκυκλοπαίδεια". Η CD-Media ανακοίνωσε επίσης την προσεχή αίτηση ένταξης της εταιρίας στην Παράλληλη Αγορά του Χρηματιστηρίου Αθηνών μέσα στο πρώτο τρίμηνο του 2000.

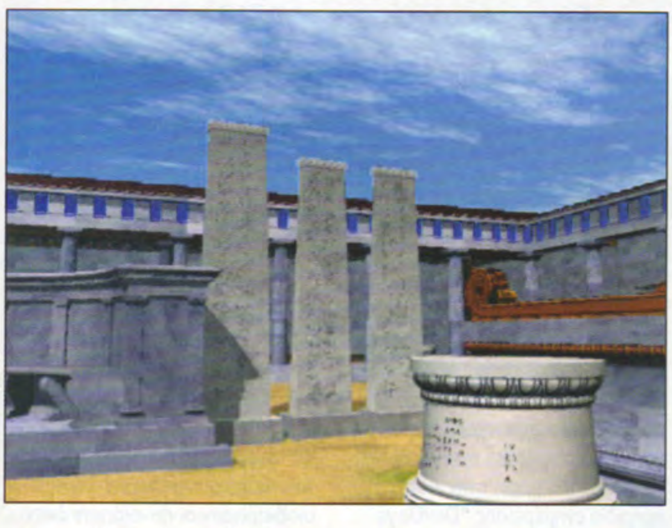
Μία διαφορετική... Κιβωτός!

Ένα πράγματι εντυπωσιακό σύστημα εικονικής πραγματικότητας με την επωνυμία "Κιβωτός" έχει τελευταία εγκατασταθεί στο Πολιτιστικό Κέντρο του Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού "Ελληνικός Κόσμος" στην οδό Πειραιώς 254. Πρόκειται για οθόνες προβολής, διατεταγμένες με τέτοιον τρόπο, ώστε να δημιουργούν ένα κυβικό δωμάτιο με διαστάσεις 3x3x3 μέτρα. Σε κάθε οθόνη προβάλλεται εικόνα που δημιουργείται από ηλεκτρονικό υπερυπολογιστή και την οποία οι επισκέπτες της "Κιβωτού" μπορούν να δουν φορώντας ειδικά στερεοσκοπικά γυαλιά, συνδεδεμένα με αισθητήρα, ο οποίος στέλνει στον υπολογιστή τη θέση του ατόμου που φοράει τα γυαλιά μέσα στο χώρο. Το "PC Master" επισκέφθηκε τη μοναδική αυτή "Κιβωτό" και πραγματοποίησε ένα εκπληκτικό virtual ταξίδι στη Μίλητο.



Πρόκειται για μια εμπειρία που θα σας μείνει αξέχαστη. Αναλυτικό ρεπορτάζ θα έχουμε στο επόμενο τεύχος του περιοδικού, ως τότε όμως μπορείτε κι εσείς να επισκεφθείτε τον "Ελληνικό Κόσμο" και να διαμορφώσετε τη δική σας άποψη. Θα πρέπει βέβαια να προηγηθεί ένα τηλέφωνο στο 4835300 για να κλείσετε ραντεβού, καθώς οι θέσεις είναι περιορισμένες.





Matrox Marvel G400

Στις αρχές του χρόνου η Matrox είχε παρουσιάσει την κάρτα γραφικών Marvel G200, η οποία αποτελούσε μια πολύ καλή επιλογή για αξιόπιστες επιδόσεις (αν και υστερούσε στον τομέα του 3D). Η απόγονος αυτής της κάρτας ονομάζεται Marvel G400 και το βασικό πλεονέκτημά της σε σχέση με την προηγούμενη κάρτα είναι οι εξελιγμένες 3D δυνατότητές της. Ξεκινώντας από τις επιδόσεις στα παιχνίδια, που ενδιαφέρουν τους περισσότερους, πρέπει να σημειώσουμε ότι η G400 είναι μια απόλυτα επαρκής κάρτα γραφικών. Αν και η μνήμη της φτάνει μέχρι τα 16MB, εντούτοις μπορεί να αποδώσει άνετα όλα τα παιχνίδια της εποχής, αγγίζοντας αρκετά καλές επιδόσεις. Μπορεί να μην είναι ικανή να ανταγωνιστεί κάρτες που βασίζονται στο Voodoo 3 ή στο TNT2, είναι όμως σίγουρο ότι δεν θα σας αφήσει χωρίς ικανοποιητική εικόνα. Από την άλλη πλευρά, τα χαρακτηριστικά που κάνουν τις κάρτες Marvel ξεχωριστές δεν ήταν δυνατό να λείπουν και από αυτή την έκδοση. Η G400 υποστηρίζει DualHead, παρέχοντάς σας τη δυνατότητα να έχετε μία οθόνη και μία τηλεόραση ταυτόχρονα. Δεδομένου του ότι η Marvel είναι ιδανική κάρτα για video editing, η λειτουργία αυτή δύναται να αποδειχθεί ευεργετική. Η G400 μπορεί να κωδικοποιήσει video Motion-JPEG μέσω hardware, γεγονός που αυξάνει στο έπακρο την ποιότητα του παραγόμενου αποτελέσματος σε οποιοδήποτε σύστημα. Αφού εισάγετε το σήμα σε M-JPEG format, μπορείτε να το κάνετε MPEG ή MPEG-2. Σε γενικές γραμμές, πρόκειται για μια πολύ καλή κάρτα στην κατηγορία της.



DevDays '99

Στο πλαίσιο της παγκόσμιας εκστρατείας της Microsoft για την ενημέρωση των προγραμματιστών σχετικά με τα νέα χαρακτηριστικά των Windows 2000, έλαβε χώρα στην Αθήνα η ημερίδα ενημέρωσης "DevDays '99". Στις 10 Νοεμβρίου στο ξενοδοχείο Intercontinental, η Microsoft Hellas έκανε μια συνοπτική παρουσίαση των Windows 2000 και των καινοτομιών τους καθώς και των τακτικών που πρέπει να υιοθετήσουν οι developers ώστε

να δημιουργήσουν κώδικα συμβατό με αυτά. Καλύφθηκαν θέματα όπως τα Active Directories, ο Windows Installer, οι Distributed Internet Applications, η COM+ τεχνολογία και πολλά άλλα. Η Microsoft δείχνει να "σοβαρεύεται" και να απλοποιεί αισθητά την απόκριση του λειτουργικού της τόσο απέναντι στο χρήστη όσο και προς τον προγραμματιστή. Ιδιαίτερη έμφαση έχει δοθεί στις εφαρμογές δικτύου και στη φιλικότερη και ασφαλέστερη διαδικασία εγκατάστασης και απεγκατάστασης λογισμικού. Ολα τα resources ενός δικτύου, από εκτυπωτές μέχρι μονάδες αποθήκευσης, γίνονται προσπελάσιμα με εξαιρετικά απλό τρόπο, ενώ υποστηρίζονται και διαδικασίες ανεύρεσής τους μέσω του γνωστού σε όλους μας Find. Επίσης, βήματα εμπρός έχουν γίνει προς την επίλυση των DLL conflicts. Αρκετά καινούρια στοιχεία λοιπόν για τη νέα χιλιετία, αν και κανένα τους δεν θα κάνει ιδιαίτερη αίσθηση στο μέσο χρήστη. Μάλλον οι administrators δικτύων θα πρέπει να νιώθουν πιο άνετα, αφού απαλλάσσονται από πολλές επίπονες και ψυχοφθόρες διαδικασίες. Πάντως τα νέα Windows σίγουρα θα αποτελέσουν ένα βήμα εμπρός, αφού ενοποιούν τις πλατφόρμες Windows 98 και Windows NT 4.0. Ας ελπίσουμε πως το νέο λειτουργικό θα είναι και πιο σταθερό από τις προηγούμενες εκδόσεις του, γιατί το πλήκτρο Reset έχει αρχίσει να φθείρεται επικίνδυνα...

Νέες υπηρεσίες από τα Multirama

Μια νέα υπηρεσία ξεκίνησαν να προσφέρουν εδώ και μερικές ημέρες τα γνωστά καταστήματα Multirama. Πρόκειται για τη Support Plus, την οποία οι υπεύθυνοι των καταστημάτων περιγράφουν ως "ένα σύνολο ολοκληρωμένων υπηρεσιών τεχνικής υποστήριξης που απευθύνεται σε όλους όσοι χρησιμοποιούν προσωπικούς υπολογιστές, είτε για προσωπική είτε για επαγγελματική χρήση". Οι υπηρεσίες Support Plus προσφέρονται σε όλα τα καταστήματα της αλυσίδας, καθώς ακόμα και στο χώρο του πελάτη, και περιλαμβάνουν εγκατάσταση Η/Υ και περιφερειακών, παροχή Internet, service, συναρμολόγηση συστημάτων, αναβάθμιση υπολογιστών και λειτουργικού καθώς και έλεγχο του hardware για το πρόβλημα του Millennium bug.

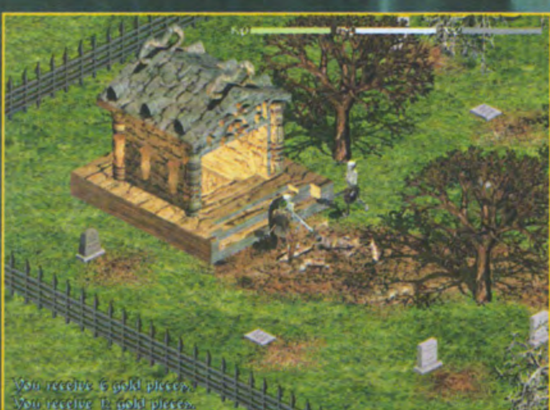
Πιείτε... εικονικά την μπίρα σας!

Μια πρωτότυπη σελίδα δημιουργήθηκε τελευταία στο Internet, στη διεύθυνση www.budweiser.com, και αφορά - όπως ίσως θα φανταστήκατε ήδη - στη γνωστή μπίρα Bud. Σε μια εκτενή και πλήρη ξενάγηση, ο επισκέπτης έχει την ευκαιρία να ενημερωθεί για την ιστορία της μπίρας Bud, τον τρόπο παρασκευής της, καθώς και να παραγγείλει διαφημιστικά δώρα από το gift shop. Η διεύθυνση για το τελευταίο είναι www.Budshop.com.

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ON-LINE









- Λάβετε μέρος σε περισσότερες από 100 αποστολές.
- Αποκτήστε εκατοντάδες spells, skills και items.
- Ξεχάστε τα lags, καθώς το "The 4th Coming" είναι εγκαταστημένο σε ελληνικό server και εκμεταλλεύεται το ελληνικό bandwidth.



Απαραίτητες προϋποθέσεις:

- Κατοχή Η/Υ Pentium 120MHz με 32MB RAM
- Πρόσβαση στο Internet
- Πρόγραμμα client που θα σας αποσταλεί ταχυδρομικώς

Ελάτε να μας δείτε στο Games Fair στο ξενοδοχείο "President" στις 11 & 12 Δεκεμβρίου!

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος

Ετοιμαστείτε για αληθινή ομαδική δράση...





Το Team Fortress II: Brotherhood of Arms της Sierra, ένα παιχνίδι δράσης πρώτου προσώπου, απαιτεί μεγάλη συνεργασία μεταξύ των μελών της ομάδας σας και συνάμα περιλαμβάνει πολλά στοιχεία στρατηγικής. Το εν λόγω παιχνίδι φιλοδοξεί να πλησιάσει όσο γίνεται τις συνθήκες μιας πραγματικής μάχης και να καταστήσει δυνατό να παίξουν μαζί τόσο έμπειροι όσο και πιο άπειροι παίκτες. Από τη στιγμή που μπαίνετε σε μια ομάδα και επιλέγετε έναν βαθμό, πρέπει να ενεργείτε πλήρως ομαδικά για να φέρετε σε πέρας τις αποστολές σας. Ακόμη θα πρέπει να είστε σε θέση να διακρίνετε τις ικανότητες που πιθανόν να έχουν κάποια μέλη της ομάδας σας και να τις αξιοποιείτε κατάλληλα. Πιο συγκεκριμένα, το Team Fortress II θα περιλαμβάνει:

- Ενα εύκολο στη χρήση σύστημα επικοινωνιών για τη δημιουργία στρατηγικών κινήσεων μεταξύ των μελών μιας ομάδας.
- Πλήρη εκμετάλλευση της τεχνολογίας του Half-Life (ε, παιδί της Sierra είναι και αυτό, τι να κάνουμε) και βελτίωσή της, με καλύτερο animation για πιο ρεαλιστική κίνηση των χαρακτήρων.
- Υψηλό δείκτης τεχνητής νοημοσύνης (AI) των αντιπάλων σας.

Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει στις αρχές του νέου έτους και θα απαιτεί Pentium 133, Windows 95 και 16MB RAM για να τρέξει, ενώ οι 3D επιταχυντές θα είναι σίγουρα ευπρόσδεκτοι.



Ενας αντίπαλος για το Championship Manager(;)...

Ως γνωστόν, το νέο Championship Manager βρίσκεται προ των πυλών, έτοιμο να συναρπάσει τους φίλους του είδους και να σημειώσει -και πάλι- εκπληκτικές πωλήσεις. Ομως φαίνεται πως και οι υπόλοιπες εταιρίες έχουν ετοιμάσει (ή ετοιμάζουν) την αντεπίθεσή τους, προκειμένου να κερδίσουν πόντους στο χώρο των manager παιχνιδιών (και ό,τι άλλο συνεπάγεται αυτό). Μία από αυτές είναι η Impressions, η οποία έχει σχεδόν έτοιμη τη νέα έκδοση του Ultimate Soccer Manager με την προσθήκη 2000 στο τέλος ως τίτλο. Η εταιρία υπόσχεται πως το παιχνίδι θα συνδυάζει ακριβή στατιστικά και δεδομένα για ομάδες και παίκτες, ομαλό και εύχρηστο gameplay σε συνδυασμό με εξαιρετικά γραφικά, στοχεύοντας ως τελικό αποτέλεσμα τη δημιουργία του καλύτερου παιχνιδιού ποδοσφαιρικού management. Αν υπολογίσουμε πως το πρόσφατο USM ήταν ίσως ο μόνος σοβαρός αντίπαλος του CM3, ίσως να το καταφέρει. Στο παιχνίδι επίσης θα επιλέγετε την 11άδα σας, θα







καταστρώνετε το προπονητικό πρόγραμμά σας, θα φτιάχνετε τακτικές και σχηματισμούς και φυσικά θα είστε υπεύθυνος για τις αγοραπωλησίες των παικτών, στην προσπάθειά σας να κάνετε την ομάδα σας την καλύτερη. Το παιχνίδι ακόμη θα περιλαμβάνει ανεπτυγμένο σύστημα προπόνησης και δημιουργίας τακτικής, καθώς και μία database από 20.000 και πλέον παίκτες μέσα από 12 πρωταθλήματα από όλο τον κόσμο, δυνατότητα να αναλάβετε κάποια εθνική ομάδα, μια ολοκαίνουρια τρισδιάστατη μηχανή αγώνα, δυνατότητα παιχνιδιού μέσω Δικτύου και δωρεάν on-line updates. Σίγουρα πολλά θετικά στοιχεία μαζί, που μπορούν να το καταστήσουν ένα πολύ καλό παιχνίδι. Τα κυριότερα χαρακτηριστικά του θα είναι:

- Τρισδιάστατη μηχανή απεικόνισης αγώνων, που επιτρέπει στον παίκτη να βλέπει real time αγωνιστική δράση και replays από οποι-



...terface του παιχνιδιού.

● Το USM 2000 θα περιλαμβάνει περισσότερα πρωταθλήματα από ποτέ, συμπεριλαμβανομένων και αυτών της Βραζιλίας, της Αργεντινής και των Η.Π.Α. (ουδέν σχόλιον επί τούτου).

Η κυκλοφορία του αναμένεται πολύ σύντομα (την ώρα που θα διαβάζετε τις γραμμές αυτές μπορεί να έχει ήδη κυκλοφορήσει) και για το τρέξετε θα χρειαστείτε επεξεργαστή Pentium στα 166MHz και 32 MB μνήμης.

αδήποτε απόσταση και οπτική γωνία επιθυμεί.

● Το πρώτο παιχνίδι της σειράς που θα είναι κατασκευασμένο σε 16-bit χρώματος, γεγονός που βοηθά στη βελτίωση του όλου in-

Νέο παιχνίδι στρατηγικής από τον Sid Meier

Πρόκειται για τη συνέχεια του γνωστού και επιτυχημένου Sid Meier's Gettysburg και ονομάζεται Antietam. Το σύστημα μάχης πραγματικού χρόνου που χρησιμοποιείται είναι το ίδιο με αυτό του προκατόχου του. Ο παίκτης θα βρεθεί μέσα στην "καρδιά" της πιο αιματηρής μέρας της αμερικανικής ιστορίας, επικεφαλής των στρατιωτών είτε της συνομοσπονδίας είτε των συμμάχων, σε ένα λεπτομερέστατο τρισδιάστατο πεδίο μάχης. Οποιος ενδιαφέρεται, μπορεί να παραγγείλει το παιχνίδι από το ηλεκτρονικό κατάστημα της εταιρίας Firaxis (www.firaxis.com). Πάντως η κυκλοφορία του αναμένεται τις πρώτες ημέρες του Δεκεμβρίου.





TOP TEN

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

1.	▲	**C&C: TIBERIAN SUN (2)**	☆☆☆
		(WESTWOOD)	STRATEGY
2.	▼	**FIFA 99 (1)**	☆☆☆☆☆☆☆☆☆
		(EA SPORTS)	SIMULATION
3.	▲	**STARCRAFT/BROOD WAR (4)**	10 ☆☆☆☆☆☆☆
		(BLIZZARD)	STRATEGY
4.	▲	**BALDUR'S GATE (8)**	☆☆☆☆☆☆
		(INTERPLAY)	ADVENTURE
5.	▼	**RED ALERT (3)**	10 10 ☆☆☆☆☆☆☆☆☆
		(WESTWOOD)	STRATEGY
6.	▲	**FIFA 2000 (-)**	☆
		(EA SPORTS)	SIMULATION
7.	▲	**AGE OF EMPIRES 2 (-)**	☆
		(MICROSOFT)	STRATEGY
8.	▼	**CHAMPIONSHIP MANAGER 3 (6)**	☆☆☆☆☆
		(EIDOS)	SIMULATION
9.	▲	**DRIVER (-)**	☆
		(GT INTERACTIVE)	SIMULATION
10.	▲	**TOCA 2 (-)**	☆
		(CODEMASTERS)	SIMULATION

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

- ▲ **Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.**
- ▼ **Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.**
- **- Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.**

ΤΑ 5 ΚΑΛΥΤΕΡΑ GAMES ΑΝΑ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

ADVENTURE/RPG
1. (1) BALDUR'S GATE
2. (5) DISCWORLD NOIR
3. (-) X-FILES
4. (4) AMERZONE
5. (2) FINAL FANTASY VII

STRATEGY
1. (1) C&C: TIBERIAN SUN
2. (3) STARCRAFT/ BROOD WAR
3. (2) RED ALERT
4. (5) AGE OF EMPIRES 2
5. (-) WORMS ARMAGEDDON

SIMULATION
1. (1) FIFA 99
2. (-) FIFA 2000
3. (2) CHAMPIONSHIP MANAGER 3
4. (-) DRIVER
5. (-) TOCA 2

ACTION
1. (1) TOMB RAIDER III
2. (2) RESIDENT EVIL 2
3. (-) UNREAL
4. (-) ALIENS vs PREDATOR
5. (4) TUROK 2

TOP 5 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ

1. FIFA 2000
2. NBA LIVE 2000
3. AGE OF EMPIRES 2
4. FLIGHT SIMULATOR 2000
5. SEPTERRA CORE

Ευχαριστούμε τα καταστήματα Multirama, Μέτρον και Computers Game Club για τη συνεργασία τους στην κατάρτιση αυτού του Top 5.

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...



Ενα από τα πιο αναμενόμενα παιχνίδια της χρονιάς, το Unreal Tournament της GT Interactive έγινε πλέον "χρυσό", δηλαδή μπήκε επιτέλους στο τελικό στάδιο παραγωγής του και σύντομα θα μπορούμε να το απολαύσουμε στις οθόνες των υπολογιστών μας. Οι πιο βιαστικοί από εσάς μπορούν, εάν θέλουν, να επισκεφθούν το ηλεκτρονικό κατάστημα της εταιρίας στην ηλεκτρονική διεύθυνση www.gtstore.com και να παραγγείλουν από τώρα το αντίτυπό τους.





Αλλες δύο "χρυσές" ειδήσεις, που αυτή τη φορά αφορούν στο νέο Tomb Raider της Eidos καθώς και στο Quake 3 της id. Και τα δύο παιχνίδια, λοιπόν, μπήκαν στο τελικό στάδιο παραγωγής τους και αναμένονται πολύ σύντομα στα ράφια των καταστημάτων.

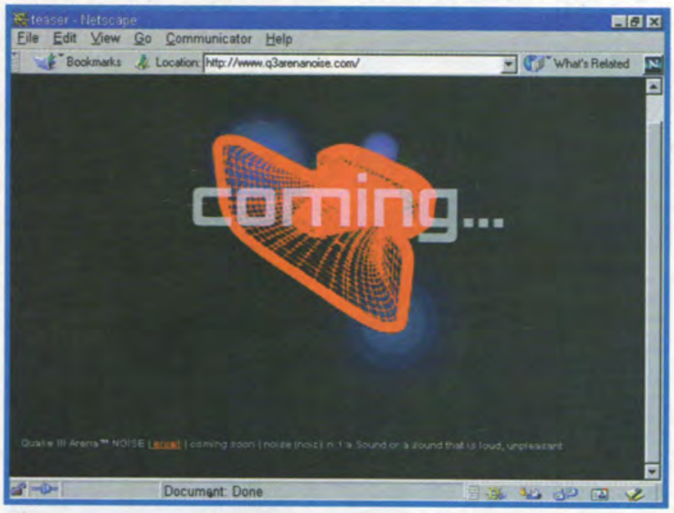
Είναι πλέον συνήθεια η EA να βγάζει ένα καινούριο Need for Speed σχεδόν κάθε Μάρτιο. Ετσι, λοιπόν, κυκλοφόρησαν οι πρώτες φήμες γι' αυτό το ανερχόμενο παιχνίδι και αναφέρουν ως τίτλο του το "Need for Speed: Porche Revolution", ένας τίτλος που μας μεταφέρει αμέσως στα εκπληκτικά αυτοκίνητα της Porche (φυσικά μόνο μέσω τέτοιων παιχνιδιών ή και καμίας μεταλλικής μινιατούρας μπορούμε να έχουμε στα χέρια μας). Βέβαια, η εταιρία αρνείται να κάνει οποιοδήποτε σχόλιο επιβεβαίωσης ή και διάψευσης του γεγονότος, οπότε εμείς το μόνο που έχουμε να κάνουμε είναι να περιμένουμε.





Και soundtrack για το Quake III!

Ναι, η ανωτέρω είδηση είναι πέρα για πέρα αληθινή, καθώς πέρα από το Quake III ως παιχνίδι, η Sonic Mayhem (η ομάδα που έφτιαξε τη μουσική και στο Quake II) θα κυκλοφορήσει και το soundtrack του με τον τίτλο "QUAKE III Arena NOISE: Music from and inspired by the PC game". Οχι και τόσο άσχημη ιδέα, αν θυμηθούμε την εκπληκτική μουσική του προηγούμενου Quake II, που ήταν αντάξια του παιχνιδιού. Το νέο αυτό CD θα περιλαμβάνει μουσική από το Quake III, καθώς και αρκετά νέα τραγούδια. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επισκεφθείτε το site www.q3arenanoise.com.



Η Take 2 αποκτά δύναμη... Austin Powers!

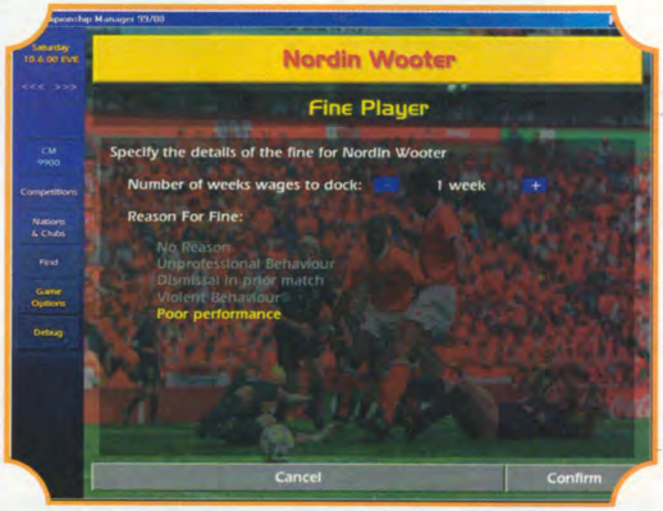
Στα τέλη Νοεμβρίου η γνωστή εταιρία software Take 2 Interactive ανακοίνωσε πως απέκτησε τα δικαιώματα της παραγωγής τίτλων με το όνομα "Austin Powers". Σύμφωνα, λοιπόν, με αυτή τη συμφωνία η Take 2 γίνεται η επίσημη παραγωγός όλων των παιχνιδιών -και για όλα τα υπολογιστικά συστήματα- που θα φέρουν τον παραπάνω τίτλο για τα επόμενα τέσσερα χρόνια. Αυτό, βέβαια, μας βάζει σε σκέψεις πως κάτι πρέπει να "ψήνεται" στα στούντιο παραγωγής της εταιρίας και προφανώς κάτι καλύτερο από το πρόσφατο trivia παιχνίδι που είδαμε νωρίτερα αυτό το χρόνο. Εν αναμονή, λοιπόν.







Ford
RACING
έχετε οδηγήσει ποτέ πραγματικά το αυτοκίνητό σας;
Είναι ώρα να σταματήσετε να ανησυχείτε για τα ασφάλιστρα,
τις λακκούβες και τα Κυριακάτικα πρωινά...
• Γραφικά υψηλής ανάλυσης
• Δυναμική σχεδίαση των αυτοκινήτων
• Προηγμένη Τεχνητή νοημοσύνη
• Instant Replay
• Πολλές κάμερες
• 3 είδη Πρωταθλημάτων
Στο παιχνίδι είναι διαθέσιμα
όλα τα μοντέλα της Ford
PC CD-ROM
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ
BEACON
MULTIMEDIA
ΜΠΗΚΟΝ Α.Ε.
ΜΕΣΟΓΕΙΩΝ 275, ΧΑΛΑΝΔΡΙ
ΤΗΛ.:6741711, 6743170, FAX:6712089
www.beacon.gr
empire SPORT
©Ford Motor Company. Ford trademark used under license from Ford Motor Company. Published by Empire Interactive. Empire Interactive
is a trademark of Entertainment International (UK) Ltd. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.



CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00

Από τις Eidos/Sports Interactive

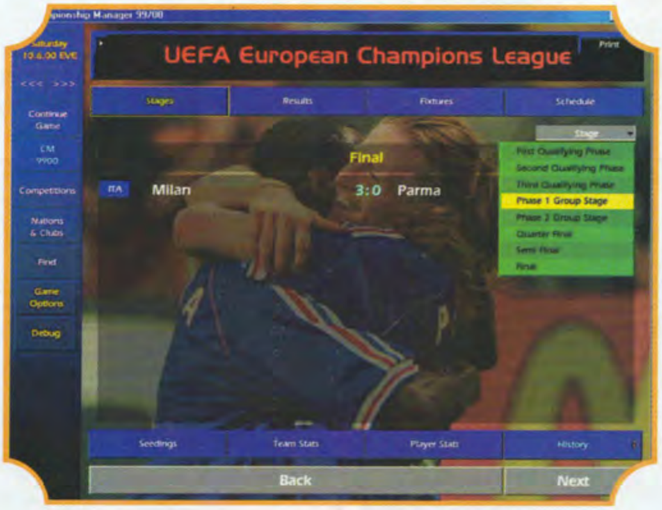
Το CM επιστρέφει ανανεωμένο

Πολύς λόγος γινόταν πριν από 1-2 μήνες για το αναμενόμενο patch του Championship Manager 3. Στα διάφορα message boards που καταπιάνονταν με τον τίτλο αυτό υπήρχαν δεκάδες μηνύματα και θέματα που προέτρεπαν τους δημιουργούς του να προσθέσουν στο ήδη εντυπωσιακό CM3 τη νέα δομή των ευρωπαϊκών κυπέλλων και να ανανεώσουν το δυναμικό των ομάδων σύμφωνα με τις τελευταίες μεταγραφές. Επιπλέον ζητούσαν να "ενημερωθεί" η χρονιά αφετηρίας του παιχνιδιού, έτσι ώστε να μη βλέπουμε τον Γεωργάτο, για παράδειγμα, να παίζει στην Inter τη χρονιά που διέπρεπε με τους ερυθρόλευκους (με αυτούς διέπρεπε και η τύχη τους...), και να πάψει να είναι τόσο βαρύ στο φόρτωμα και στη μετάβαση από τη μία σεζόν στην άλλη. Τελικά, οι προγραμματιστές του ανταποκρίθηκαν μόνο σε μερικές από τις απαιτήσεις των οπαδών του τίτλου, κάτι που φυσικά ήταν αναμενόμενο. Ο λόγος; Ενα patch δεν φέρνει λεφτά, ένα update όμως φέρνει. Και πολλά μάλιστα...



Για τους μη γνωρίζοντες, η σειρά CM εξελίσσεται και προχωρεί με updates ή και εξ ολοκλήρου αναβαθμίσεις. Ετσι, ενώ τυπικά υπάρχουν μόνο 3 CM, ουσιαστικά υπάρχουν αρκετά περισσότερα, αφού, για παράδειγμα, το CM2 έγινε CM 96/97, CM97/98 και το CM3 (με το καλό τα Χριστούγεννα) γίνεται CM1999/2000. Τι θα περιλαμβάνει; Εκτός της μεγαλύτερης ταχύτητας που υπόσχονται οι δημιουργοί του (κάτι που απέδειξαν ότι μπορούν να εφαρμόσουν με το τελευταίο patch), θα υπάρχει η νέα δομή των ευρωπαϊκών κυπέλλων, με το Champions League δύο φάσεων ομίλων, το ανανεωμένο κύπελλο της UEFA και την ... "επιμνημόσυνη δέηση" στο Κύπελλο Κυπελλούχων (τι κρίμα, και παίρναμε τόσους βαθμούς ως χώρα από δαύτο). Εννοείται ότι η χρονιά θα ξεκινάει από το 1999 και ότι θα υπάρχουν όλες οι τελευταίες μεταγραφές (μέχρι τουλάχιστον την ημερομηνία κυκλοφορίας του), ενώ θα προστεθούν και κάποια στοιχεία ομολογουμένως εντυπωσιακά. Πρώτα από όλα, εκτός από τις "ξεκοκαλιστικές" πληροφορίες για 40.000 ποδοσφαιριστές, προπονητές ή μέλη του προπονητικού team, θα υπάρχουν στατιστικά για την απόδοση των ...διαιτητών κάθε πρωταθλήματος, όπως το σύνολο των κίτρινων/κόκκινων καρτών που έχουν βγάλει από το τσεπάκι τους! Οσον αφορά στις διοργανώσεις, εκτός από τα ανανεωμένα κύπελλα Ευρώπης, θα υπάρχει και το νέο Παγκόσμιο Κύπελλο Συλλόγων, θα επεκταθούν τα πρωταθλήματα που είχαν μόνο δύο κατηγορίες στον προηγούμενο τίτλο (όπως το ισπανικό ή το γερμανικό), θα υπάρχουν οι διοργανώσεις για τις εθνικές ελπίδων (θα μπορείτε μάλιστα να γίνετε και προπονητής τους!), αλλά και αυτές για τις Β ομάδες των συλλόγων (κάτι παντελώς ξένο για τα ελληνικά δεδομένα). Επίσης, θα προστεθεί, τελικά, ακόμη ένα εθνικό πρωτάθλημα, και αυτό δεν θα είναι το ελληνικό ή το τουρκικό (πρωταθλήματα με μεγάλη απήχηση στο επίσημο forum των οπαδών του παιχνιδιού στο Internet). Ποιο θα είναι; Μα φυσικά το φανταστικό, το μοναδικό, το απαράμιλλο και με τεράστια παγκόσμια απήχηση αμερικανικό MLS (ήμαρτον!!).





Οι μεταγραφές και η διαχείριση της ομάδας τώρα θα είναι πιο ρεαλιστικές από ποτέ. Χαρακτηριστικά αναφέρονται οι ακόμη πιο λεπτομερείς διαπραγματεύσεις μεταξύ ομάδων και ποδοσφαιριστών, οι εξηγήσεις από τους τελευταίους για την αρνητική ή τη θετική απάντησή τους (του στιλ "ήρθα για να αποδείξω ότι αξίζω να παίζω στην Εθνική Βραζιλίας"), η δυνατότητα να παρακολουθείτε στενά (μέσω των scouts) συγκεκριμένους φτασμένους παίκτες, ταλέντα ή και μεμονωμένες διοργανώσεις, καθώς και η δυνατότητα να ζητήσετε έξτρα χρηματοδότηση από τη διοίκηση για μεταγραφές ή υπέρβαση του ορίου μισθών σε περίπτωση μεγάλης μεταγραφής παίκτη. Μια και ο λόγος για τη διοίκηση, αυτή θα "εμφανίζεται" ακόμη περισσότερο στο παιχνίδι, αφού θα σχολιάζει τα αποτελέσματα της ομάδας σας (κάτι που υπήρχε σε προηγούμενους τίτλους και αφαιρέθηκε στον τελευταίο), θα σας προτρέπει να αυξήσετε/μειώσετε το δυναμικό της και θα ενημερώνει για τις



διαθέσεις των ομαδών (ωχ!). Αυτό που θα γεννήσει σίγουρα αισθήματα ικανοποίησης είναι η δυνατότητα για απόκτηση νέου γηπέδου σε ομάδες που δεν τους ανήκει το γήπεδο που χρησιμοποιούν ή η δυνατότητα για αίτηση επέκτασης της χωρητικότητας του παρόντος (και όχι "αυθαίρετα" όπως στους προηγούμενους τίτλους) και βελτίωσης των εγκαταστάσεών τους. Αν προσθέσετε τώρα σε όλα αυτά και τη δυνατότητα επιβολής προστίμου σε περίπτωση κακής απόδοσης παίκτη (ή αποβολής σε αγώνα ή για άλλον λόγο), την εμφάνιση ανήσυχων ως προς την παραμονή τους στην ομάδα παικτών (όπως οι Anelka και Αφοί De Boer), τη φημολογία για μεταγραφές ποδοσφαιριστών και προπονητών, τη βελτίωση και διεύρυνση των φάσεων σε κάθε αγώνα (μέσω του σχολιασμού του) και τη δυνατότητα ακόμη και χρήσης ψευδωνύμων σε παίκτες (οι φίλοι κυρίως του ισπανικού πρωταθλήματος αλλά και οι "πλακατζήδες", μπορείτε, ας πούμε, να ονομάσετε τον Shearer "I Love Ruud" όπως πολύ χαρακτηριστικά διέπραξε ένας από την προγραμματιστική ομάδα του παιχνιδιού), θα μπορέσετε να εξηγήσετε με μεγάλη ευκολία γιατί οι οπαδοί του ποτέ δεν ασχολούνται με προηγούμενους τίτλους της σειράς και πάντα τρέχουν στο μαγαζί της γειτονιάς τους την πρώτη μέρα κυκλοφορίας του νέου CM. Τέλος, οι απαιτήσεις συστήματος θα είναι οι γνωστές "κτηνώδεις" (για να χαρείτε το παιχνίδι και όχι να το τρέξετε απλώς), ήτοι CPU πάνω από 250 MHz και μνήμη άνω των 32MB. Τώρα το ότι θα μπορεί να τρέχει και σε Mac, αυτό ενδιαφέρει μάλλον ελάχιστους από εσάς.

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου



SLAVE ZERO

Από την Accolade

It's big!

Είστε στο μακρινό μέλλον και έχετε υπό τον έλεγχό σας ένα τεράστιο robot. Κάνετε τις βόλτες σας στους μικρούς (σε σχέση με το μέγεθός σας) δρόμους μιας πόλης με φυσιολογική ζωή, με φυσιολογικά κτίρια και Paranormal Huge Robots να διαβαίνουν από δω κι από κει με σκοπό να σας εξοντώσουν (χμμ, πρωτότυπο, δεν νομίζετε;).

Τα προαναφερόμενα αποτελούν ένα απόσπασμα συνηθισμένου τοπίου στο εκπληκτικό action game που ακούει στο όνομα Slave Zero. Φυσικά, δεν είναι το μοναδικό σκηνικό που επικρατεί. Από όσο μπορούμε να καταλάβουμε από το press kit που έφτασε στο περιοδικό και το playable demo που κυκλοφορεί στο Internet, το Slave Zero έχει πολλά περιβάλλοντα και μπορεί άνετα να χαρακτηριστεί από τα πιο γεμάτα και σωστά δομημένα παιχνίδια του 1999 (ή 2000, εξαρτάται από την ημερομηνία κυκλοφορίας του).



Εχετε, λοιπόν, πώρωση με Neon Genesis Evangelion (το γνωστό Anime) και Cybernetic Robots με μεγάλα-πραγματικά ΜΕΓΑΛΑ-όπλα; Είστε στο στοιχείο σας.

Από πού να ξεκινήσει κάποιος; Γραφικά; Αψογα. Λεπτομερέστατα backgrounds, robots που σε αφήνουν με το στόμα ανοιχτό με την ακρίβειά τους, εντυπωσιακές εκρήξεις που προκαλούνται από τα όπλα και φοβεροί φωτισμοί στους χώρους. Οι αναλύσεις που σας επιτρέπει να επιλέξετε είναι 640x480, 800x600, 1.024x&768 με 16 ή 32-bit βάθος χρώματος (ανάλογα με την κάρτα σας). Φυσικά, δεν πρέπει να ξεχνάμε το γνωστό ρητό: "τα γραφικά δεν κάνουν το παιχνίδι, αλλά το gameplay". Μουσική; Beat-άδικη και γρήγορη (όπως και το παιχνίδι άλλωστε), που μπορεί να μεταφέρει τον user στο μαγικό κόσμο του Optimus Prime... έέέ Slave Zero ήθελα να πω. Σε ό,τι αφορά το gameplay, θα σας πληροφορήσω πως βρίσκεται σε πολύ υψηλά επίπεδα. Από το playable demo της Accolade μείναμε με τις καλύτερες εντυπώσεις. Ο χειρισμός του παιχνιδιού γίνεται είτε μόνο με το πληκτρολόγιο είτε σε συνδυασμό με το ποντίκι. Είναι εύκολος και πιστεύω πως δεν θα σας προβληματίσει.



Το σενάριο του Slave Zero σας φέρνει στη θέση ενός από τους (πιθανότατα) τελευταίους robot-τικούς σκλάβους που επαναστατούν. Εχοντας στα χέρια σας (όπου χέρια, πληκτρολόγιο) ένα Bot, που διαθέτει μία άκρως μικρή, συμπαθητική και περιέργως χαμογελαστή φατσούλα, πρέπει να υπερασπιστείτε για άλλη μία φορά το έθνος και την πατρίδα. Το όνομα αυτού: Slave Zero (ελεύθερη μετάφραση στα ελληνικά: Τελευταίος Σκλάβος).

Ακολουθώντας, λοιπόν (και αυτό με τη σειρά του), την πετυχημένη προοπτική "οπισθίων" (τάδε έφη Αγγελική Βαξάλη), που καθιέρωσε το Tomb Raider με τη Lara Croft, υπάρχει κι εδώ μια κάμερα που ακολουθεί τον ήρωα και πραγματοποιεί αρκετές εναλλαγές κατά τη διάρκεια της δράσης. Αυτό μπορεί (τονίζω ΜΠΟΡΕΙ) να χαρακτηριστεί αρνητικό, γιατί πολλοί ίσως να υποστηρίξουν ότι οι προγραμματιστές δεν έψαξαν να βρουν κάτι το πρωτοποριακό στο θέμα της προοπτικής, κάτι το special, που θα ξεκολλήσει από τα standards της εποχής, αλλά απλώς χρησιμοποίησαν κάτι δοκιμασμένο, που θα τύχει εγγυημένα της αποδοχής από τον κόσμο. Εάν θέλετε την ταπεινή μου άποψη, το παιχνίδι πρέπει να έχει αυτήν την προοπτική.

Το Slave Zero είναι άκρως διασκεδαστικό, τόσο στο Single όσο και στο Multiplayer επίπεδο. Φανταστείτε να αντιμετωπίζετε τους φίλους σας (Bots φυσικά) μέσα σε μία πόλη, την οποία θα έχετε ονομάσει Athens (θα καούν οι servers)! Οι πιθανές συνδέσεις που θα είναι διαθέσιμες θα είναι οι TCP/IP, Modem, IPX, ενώ ελπίζουμε σε ένα ανάλογο BattleNet.

Κλείνοντας, η Accolade πήρε μεγάλο ρίσκο παρουσιάζοντας με αυτόν τον τρόπο το Slave Zero. Εκμεταλλευόμενη την καινούρια engine (Ecstasy Engine 1999), μας παρουσιάζει ένα action game με μεγάλα γραφικά. Οι επιδόσεις του, λοιπόν, σε low-end μηχανήματα δεν θα είναι και οι καλύτερες. Από την οπτική και μόνο μεριά του παιχνιδιού, καταλαβαίνει κάποιος πως ένας κάτοχος P-200 MMX με 64MB RAM μπορεί να μην καταφέρει να τρέξει το Slave Zero σε ικανοποιητικά (υποφερτά) επίπεδα. Δεν θέλουμε να φανούμε υπερβολικοί, απλώς το συγκεκριμένο game μάλλον θέλει "βαρύ" μηχάνημα. Ιδωμεν....



Του Στέφανου Μανούκα

SPEC OPS 2: ARMY GREEN BERETS

Από τη Zombie/Ripcord

Το sequel των Rangers κατέφθασε!

Εχει περάσει αρκετός καιρός από την κυκλοφορία του πρώτου Spec Ops: Rangers Lead the Way, ενός παιχνιδιού που μάλλον έκανε την αρχή για τα παιχνίδια του στιλ "Rainbow Six" και "Hidden & Dangerous", τα οποία αφορούσαν σε εξομοιώσεις ρεαλιστικών καταστάσεων και όχι σε Doom-clone, όπου -ως γνωστόν- το άδειασμα ενός γεμιστήρα είναι απαραίτητη προϋπόθεση για να πεθάνει ο αντίπαλος! Ολα αυτά τα χρόνια, λοιπόν, η Zombie είχε αρκετό καιρό να βελτιώσει την αρχική μηχανή, η οποία ξεχάστηκε πολύ γρήγορα.

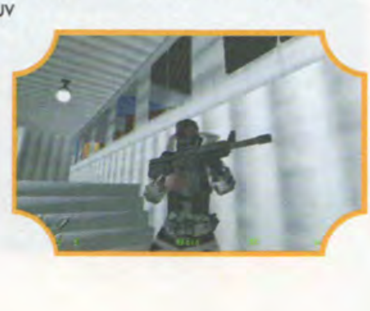
Οι φωτογραφίες που δημοσιεύτηκαν αρχικά έδειχναν ότι όντως έχει γίνει αρκετή δουλειά στον τομέα των γραφικών, κάτι ομολογουμένως απαραίτητο. Επίσης, οι πρώτες πληροφορίες ανέφεραν ότι προστέθηκε μία μεγάλη γκάμα από όπλα και εξοπλισμό, μαζί με 4-5 διαφορετικές κατηγορίες στρατιωτών, όπως Sniper, Close-Quarters και Heavy Weapons. Εκτός αυτού, η επιλογή για multiplayer είναι επιτέλους διαθέσιμη, κάτι που έλειπε από το πρώτο Spec Ops, μέχρι να βγει το add-on, Ranger Team Bravo.





Οι αποστολές θα εξελίσσονται σε χώρες όπως η Γερμανία (σε αυτήν βασίζεται το demo), η Ταϊλάνδη, η Ανταρκτική, η Κορέα αλλά και το Πακιστάν. Οι εχθροί που θα αντιμετωπίσετε θα είναι από στασιαστές μέχρι και τρομοκράτες.

Ολες οι ανωτέρω πληροφορίες αποδείχτηκαν σωστές, όταν κατέβασα το demo του Spec Ops 2. Σαφέστατα βελτιωμένα γραφικά, πάρα πολλά νέα όπλα, νέες κατηγορίες στρατιωτών, αλλά... το gameplay με απογοήτευσε πλήρως! Ναι, το ξέρω ότι πρόκειται για demo και όχι για τελική έκδοση, αλλά τα μελανά σημεία του demo είμαι σίγουρος ότι θα τα δω και στην ολοκληρωμένη έκδοση. Καταρχήν, δεν μπορείτε να πυροβολήσετε όσο είστε σε κίνηση. Με το που ο στρατιώτης σας μεταφέρεται από το ένα σημείο στο άλλο, το όπλο του αντικρίζει το έδαφος! Οταν το είδα αυτό, κυριολεκτικά τρελάθηκα, αλλά και πέθανα ταυτοχρόνως, αφού ο τρομοκράτης δεν είχε και μεγάλο πρόβλημα να σκοτώσει έναν άνθρωπο του οποίου το όπλο κοιτούσε στο έδαφος! Τέλος πάντων, αν το ηθικό δίδαγμα είναι ότι πρέπει πάντα να μετακινείσαι τρία βήματα, να ελέγχεις την περιοχή και μετά να κάνεις αλλά τρία βήματα, τότε οι προγραμματιστές σίγουρα διάλεξαν το χειρότερο τρόπο να μας περάσουν αυτό το μήνυμα. Το gameplay είναι βελτιωμένο σε σχέση με το πρώτο της σειράς, αλλά υπάρχουν ακόμα πολλά πράγματα που χρειάζονται βελτίωση. Τουλάχιστον τώρα, όταν ο στρατιώτης είναι σκυμμένος, μπορεί να κινηθεί και δεν χρειάζεται πρώτα να σηκωθεί όπως στο Spec Ops 1. Ολοι αυτοί οι περιορισμοί στην



ADVENTURE UPDATE

Του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Από πού να αρχίσω και πού να τελειώσω... Οι εξελίξεις στο χώρο των adventures και των RPGs είναι πάρα πολλές, τόσες ώστε θα μπορούσα να γράφω σελίδες ολόκληρες. Προς το παρόν, όμως, ας περιοριστούμε στο χώρο των δύο σελίδων που διατίθεται. Εχουμε και λέμε, λοιπόν:

Το άρθρο αυτό γράφεται στις 19 Νοέμβρη, και ήδη έχουν ανακοινωθεί τρεις πολύ σημαντικές κυκλοφορίες. Η πρώτη αφορά στο Gabriel Knight 3 της Sierra, το οποίο ήταν προγραμματισμένο να κυκλοφορήσει στις 20 Νοέμβρη. Η δεύτερη αφορά στο Star Trek Hidden Evil των Presto Studio και Activision, που κυκλοφόρησε στις 22 Νοεμβρίου. Η τρίτη έχει να κάνει με το Indiana Jones and the Infernal Machine, που κυκλοφόρησε στις 17 Νοέμβρη. Ο Indy είναι εδώ! Μερικές εικόνες που είδα από το παιχνίδι δείχνουν εντυπωσιακές. Δεν με ενδιαφέρει αν είναι action adventure ή οτιδήποτε άλλο, θα το παίξω οπωσδήποτε - και όχ μόνο: Φέρτε μου το να το κάνω 15σέλιδο review αμέσως!

Ετσι, όταν εσείς θα διαβάζετε το περιοδικό, τρεις πάρα πολύ σημαντικές παραγωγές θα είναι ήδη κοντά μας. Τα δύο πρώτα είναι καθαρόαιμα adventures και η κυκλοφορία τους ίσως αλλάξει προς το καλύτερο τα δεδομένα του χώρου, που τον τελευταίο χρόνο περνά μεγάλη κρίση.

Τα καλά νέα για την κυκλοφορία του Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned δόθηκαν στη δημοσιότητα από την ίδια την Jane Jensen, η οποία στις 3 Νοεμβρίου εξέδωσε στο Internet το εξής μήνυμα: "Αυτό είναι! Πράγματι, η ομάδα που σχεδίασε το GK3 είναι εδώ, στα κεντρικά γραφεία της Sierra, γιορτάζοντας με σαμπάνιες. Τα τρία CDs του παιχνιδιού έφυγαν για την αναπαραγωγή ακριβώς στις 6:20 το απόγευμα".

Η Presto Studios ανακοίνωσε ότι το Star Trek: Hidden Evil θα είναι το πρώτο παιχνίδι της που θα στηρίζεται στην περίφημη Sprint Engine technology, που είναι σχεδιασμένη αποκλειστικά για το χώρο των action/adventure games και χρησιμοποιεί μία real time 3D gaming arena. Οπως δήλωσε ο Michel Kripalani, πρόεδρος της Presto Studios: "Τα pre-rendered adventures, που είναι η ειδικότητά μας, διανύουν μία δύσκολη περίοδο. Ετσι, η εταιρία είχε μπροστά της τρεις επιλογές. Η πρώτη ήταν να τα εγκαταλείψουμε, παραδεχόμενοι ότι δεν μπορούμε να αντεπεξέλθουμε στις νέες συνθήκες. Η δεύτερη ήταν να αγοράσουμε τα δικαιώματα της μηχανής του Quake και να πληρώνουμε δικαιώματα σε μία τρίτη εταιρία εφ' όρου ζωής. Και η τρίτη ήταν να κάτσουμε να δουλέψουμε και να αποδείξουμε ότι μπορούμε να σχεδιάσουμε μία δική μας 3D action/adventure game engine".

Ο Wayne Cline, production manager της LucasArts, αποκάλυψε σε συνέντευξή του μερικά στοιχεία που αφορούν στο παρασκήνιο των ηθοποιών που δάνεισαν τις φωνές τους στον Indy και στους άλλους χαρακτήρες του παιχνιδιού. Αναφερόμαστε φυσικά στον τίτλο Indiana Jones and the Infernal Machine:



ATLANTIS 2 της Cryo

"Ναι, χρησιμοποιήσαμε πραγματικούς ηθοποιούς. Δυστυχώς, ο Harrison Ford αφ' ενός δεν έχει συμμετάσχει ποτέ σε computer games και αφ' ετέρου το όποιο κασέ του είναι τόσο υψηλό, ώστε είναι απαγορευτικό για παιχνίδια του είδους. Χρησιμοποιήσαμε τον Doug Lee για τη φωνή του Indy, ο οποίος είχε δώσει τη φωνή του και στο Fate of Atlantis, έτσι ώστε να υπάρχει αρμονική συνύπαρξη με τα υπόλοιπα παιχνίδια μας.

Ολων των χαρακτήρων οι φωνές προέρχονται από επαγγελματίες ηθοποιούς. Πήγαμε σε ένα στούντιο στο Λος Αντζελες και τους ηχογραφήσαμε έναν προς έναν, έτσι ώστε το παιχνίδι να έχει την καλύτερη δυνατή ηχητική κάλυψη από πλευράς ομιλιών."



ULTIMA 9 ASCENSION της Origin

Αυτό που οι περισσότεροι από εσάς δεν ξέρετε είναι ότι λίγο προτού η Sierra διακόψει το συμβόλαιό της με τον περίφημο Al Lowe, ο οποίος μας έδωσε τα αξέχαστα Larry, ο τελευταίος ήδη δούλευε με μία ομάδα της εταιρίας το Larry 8! Ναι, επρόκειτο για έναν 3D Larry, ο οποίος όμως τελικά είχε άδοξο τέλος. Ο Al Lowe έδωσε στη δημοσιότητα ένα μικρό video από ένα δείγμα του 3D Larry, που ήταν ήδη έτοιμο. Οσοι έχετε πρόσβαση στο Internet μπορείτε να το δείτε στη διεύθυνση http://www.allowe.com/larry8.htm, οι δε υπόλοιποι πρέπει να περιμένετε το τεύχος Ιανουαρίου του περιοδικού.

Ο Al Lowe κυκλοφόρησε το CyberJoke 3000 (tm). Οσοι από εσάς θέλετε κάθε πρωί να ξεκινάτε την ημέρα σας με ένα αστείο που θα σας κάνει να γελάσετε με την καρδιά σας δεν έχετε παρά να επισκεφθείτε τη διεύθυνση http://www.allowe.com/cj-list.htm..

Ας συνεχίσουμε όμως με τις σημαντικές κυκλοφορίες. Στις 18 Νοεμβρίου κυκλοφόρησε επίσημα στη Νορβηγία ο τίτλος The Longest Journey. Αντε να τον δούμε και στη χώρα μας, αλλά, όπως ήδη έχουμε γράψει, θα έρθει μάλλον το δεύτερο ή τον τρίτο μήνα του 2000. Η νεαρή April Ryan είναι ο κύριος χαρακτήρας του παιχνιδιού. Ο τίτλος θα κυκλοφορήσει πρώτα στη Σουηδία, τη Γαλλία, την Ολλανδία και τη Γερμανία σε αντίστοιχες "εθνικές" εκδόσεις. Στόχος των δημιουργών του είναι να αποκτήσει με αυτό τον τρόπο τη μεγαλύτερη δυνατή δημοσιότητα,

➤➤➤➤➤➤➤➤➤➤➤ 31



κίνηση και το χειρισμό δεν μπορώ να καταλάβω γιατί υπάρχουν. Μήπως πρέπει να έχουμε και εμείς ειδική εκπαίδευση Green Berets, για να καταλάβουμε τη νοοτροπία;

Οσο για τα γραφικά, δυστυχώς μια και πρόκειται για νυχτερινή αποστολή, δεν μπορώ να πω και πολλά, εκτός του ότι οι φωτισμοί από τις λάμπες είναι πολύ καλοί. Από κει και πέρα, το πράσινο χρώμα των Night Vision Goggles δεν βοηθάει και πολύ για να κρίνουμε τα γραφικά. Οι εικόνες πάντως υπόσχονται πολύ περισσότερα απ' όσα βλέπουμε στο demo.

Η εταιρία πιστεύει ότι το Artificial Intelligence του παιχνιδιού έχει βελτιωθεί πάρα πολύ, αφού οι εχθροί θα μπορούν πια να σας εντοπίσουν από τις πατημασιές σας ή το αίμα που τυχόν στάζει. Αντιθέτως με το Rainbow Six, εάν πυροβολήσετε και σκοτώσετε αθόρυβα έναν εχθρό, ο οποίος βρίσκεται δίπλα σε έναν άλλο, τότε ο τελευταίος θα αρχίζει να ψάχνει τι γίνεται, να φωνάζει βοήθεια και να τρέχει στο στρατώνα. Είναι κάτι που σίγουρα θα αυξήσει τη δυσκολία των αποστολών και ανυπομονώ να το δω.

Δεν μπορώ να βγάλω πολλά συμπεράσματα από το demo, αλλά εάν η εικόνα που παρουσιάζει σε αυτό είναι ίδια με της πλήρους έκδοσης, τότε θα έχουμε να κάνουμε με ένα μέτριο παιχνίδι, το οποίο "χάνει" εξαιτίας του κακού gameplay. Ελπίζω να διαψευστώ.

Του Γιώργου Κυριακού

SHOGUN TOTAL WAR

Από την Electronic Arts

Πολεμήστε στη μεσαιωνική Ιαπωνία

Ενα από τα παιχνίδια που αναμένονται με ιδιαίτερο ενδιαφέρον (θα πρόσθετα τη φράση "με αγωνία") είναι το Shogun Total War από την πασίγνωστη Electronic Arts. Το όνομά του και μόνο παραπέμπει στη μεσαιωνική Ιαπωνία, την Ιαπωνία των ισχυρών οικογενειών (φέουδων) αλλά και της ελλιπούς διοίκησης. Την Ιαπωνία των ενδόξων πολεμιστών, των Σαμουράι, αλλά και των αδίστακτων δολοφόνων, των Νίντζα. Την Ιαπωνία δηλαδή του πολέμου, της μεγαλύτερης μορφής τέχνης από όλες τις άλλες.

Η θεματολογία του παιχνιδιού είναι η αναμενόμενη. Σας μεταφέρει στη χώρα του ανατέλλοντος ηλίου κατά τον 16ο αιώνα, η οποία είναι διαιρεμένη σε φατρίες, καθεμία εκ των οποίων είναι μπλεγμένη σε έναν εμφύλιο με σκοπό την κυριαρχία. Ο παίκτης παίζει τον ρόλο ενός Daimyo (ένα είδος φεουδάρχη), φιλοδοξώντας να γίνει Shogun, ανώτατος δηλαδή στρατιωτικός δικτάτορας της χώρας, κάτι που επιτυγχάνει μόνο μέσω μίας οδού, αυτής του αίματος.



Το Shogun αποτελεί έναν συνδυασμό turn based campaigning και real time μαχών (χαρακτηρισμός των υπευθύνων του παιχνιδιού), κάτι όχι πρωτότυπο, μια και στηρίζεται σε έναν δοκιμασμένα ανθεκτικό κορμό, όπως και πολλά άλλα games στο παρελθόν, με πρόσφατο παράδειγμα το Braveheart. Ο παίκτης (προφανώς κατά τη διάρκεια των turns του) θα έχει τη δυνατότητα να στηρίξει την οικονομία των επαρχιών του μαζεύοντας φόρους από τους κατοίκους τους, να διερευνήσει νέους τύπους μάχιμων μονάδων, όπως Samurai, Ninja ακόμα και Geisha (!!!), να συγκροτήσει στρατούς, να χτίσει αμυντικές γραμμές (από απλά ξύλινα οχυρά έως επιβλητικά πέτρινα παλάτια), ακόμα και να στείλει εκπροσώπους να "παζαρέψουν" κάποια ειρήνη ή κατασκόπους για επιπλέον of the record πληροφορίες. Μόλις ο παίκτης νιώθει ότι πατάει γερά στα πόδια του, κοινώς διαθέτει έναν στρατό ικανό για να επιβάλει τις virtual ιμπεριαλιστικές βλέψεις του, τότε μεταφερόμαστε στο πλέον φέρελπι στοιχείο του παιχνιδιού: τις real time μάχες.

Εδώ το παιχνίδι αφήνει ουκ ολίγες υποσχέσεις. Εκτός από την προφανή (για εντυπωσιακά οπτικά αποτελέσματα), φιλοδοξεί να αξιοποιήσει στο έπακρο τον παράγοντα στρατηγική. Τα στρατεύματα είναι εκ των προτέρων οργανωμένα σε συντάγματα, καθένα με την ειδικότητά του (π.χ. πεζικό, ιππικό, μουσκετοφόροι κ.λπ.), ανάλογα δηλαδή με το παιχνίδι του οποίου οι 3D μάχες δείχνουν να αποτελούν τη βάση για τις αντίστοιχες του Total War, του Dark Omen φυσικά. Θα μπορείτε να αξιοποιήσετε παράγοντες όπως ο αιφνιδιασμός (κρυβόμενοι π.χ. μέσα σε ένα δάσος) ή τη διαφορά στην ταχύτητα ανάμεσα στις μονάδες σας (δηλαδή το ιππικό θα είναι σαφώς πιο γρήγορο από το πεζικό) καθώς και το ίδιο το terrain (π.χ. το range των τοξοτών σας αυξάνεται αν βρίσκονται στην κορυφή κάποιου λόφου). Το πιο σημαντικό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού όμως θα είναι, τουλάχιστον κατά τους προγραμματιστές, ο ρεαλισμός. Για να επιτευχθεί μάλιστα κάτι τέτοιο, επιστρατεύτηκαν οι γνώσεις του Dr Stephen Turnbull, καθηγητή ιαπωνικής ιστορίας στο πανεπιστήμιο του Leeds και συγγραφέα πολλών βιβλίων γύρω από το ιαπωνικό warfare. Ετσι, campaigns, μάχες, units και γενικά οτιδήποτε έχει σχέση με το παιχνίδι δεν θα απέχουν από τη διαμορφωμένη ιστορική πραγματικότητα.

Η αλήθεια είναι ότι έως τώρα το Shogun έχει προκαλέσει την περιέργεια πολλών, του γράφοντος συμπεριλαμβανομένου. Από το Press CD που μας έστειλε η Electronic Arts, δε, μπορώ να γράψω κατηγορηματικά πως δεν θα είναι ένας τυχαίος τίτλος. Αν και πουθενά δεν αναφέρεται κάτι τέτοιο, είναι προφανές ότι η engine του παιχνιδιού σε ό,τι αφορά τις μάχες θα στηρίζεται στο καταπληκτικό ανάλογο σύστημα του Dark Omen, ένα σύστημα που συχνά έχω χρησιμοποιήσει ως ιδανικό παράδειγμα στα άρθρα μου. Το σίγουρο είναι δηλαδή ότι το interface θα είναι τουλάχιστον καλό. Τα γραφικά επίσης δείχνουν πετυχημένα, χωρίς όμως να απαιτούν τέρατα... του hardware. Σύμφωνα με την EA, ένας P-166 θα είναι αρκετός, παρουσία μίας 3D κάρτας, ειδάλλως ένας 200-άρης θα είναι εκ των ων ουκ άνευ. Ξεχωρίζουν τα ομαλά landscapes, δεν μπορώ όμως να γράψω το ίδιο και για τις μονάδες που, όπως στο Dark Omen, χάνουν πολύ στα κοντινά πλάνα. Βέβαια, αυτό είναι ίσως το τελευταίο που με ενδιαφέρει (και πιστεύω ότι το ίδιο ισχύει και για εσάς). Σχεδόν όλα τα υπόλοιπα στοιχεία, από τα όμορφα cinematics και την πολλά υποσχόμενη AI έως το multiplayer υπόσχονται έναν τίτλο που μόνο τυχαίος δεν μπορεί να χαρακτηριστεί. Αλλωστε και μόνο το γεγονός ότι το παιχνίδι δουλεύεται για ένα σχετικά μεγάλο χρονικό διάστημα (εκτός απροόπτου θα κυκλοφορήσει την άνοιξη του 2000) δείχνει ότι δύσκολα θα είναι κάτι το επιπόλαιο.



Του Σωτήρη Μπέλλου

ADVENTURE UPDATE

29 ◄◄◄◄◄◄◄◄◄◄◄◄◄◄◄◄◄◄

προτού κυκλοφορήσει η αγγλική έκδοσή του! Συγκεκριμένα, υπολογίζουν να πουλήσει 300.000 αντίτυπα σε παγκόσμιο επίπεδο. Η παραγωγή του παιχνιδιού στοίχισε 3.000.000 δολάρια, έτσι για να είναι επικερδές πρέπει να πουλήσει το λιγότερο 150.000 αντίτυπα. Αυτά τα αναφέρουμε για να ξέρετε την αλήθεια γύρω από τις παραγωγές, αφού η Roberta Williams δεν μας τα είπε και τόσο καθαρά γύρω από το θέμα σε μία από τις τελευταίες συνεντεύξεις της. Πολύ θετικό κρίνεται το γεγονός ότι μέσα σε τρεις μέρες ο τίτλος έχει ήδη σπάσει όλα τα ρεκόρ προπαραγγελιών από καταστήματα, κατακτώντας έτσι το ρεκόρ που είχε στη σκανδιναβική χώρα το Command & Conquer 2: Tiberian Sun.

★ Δεν πρόλαβαν καλά καλά να εμφανιστούν στην αγορά το Gabriel Knight 3 και το Indiana Jones and the Infernal Machine, και ήδη κυκλοφόρησαν οι πρώτες λύσεις τους. Τη λύση του Gabriel Knight δημοσίευσαν τα Game Center (στη διεύθυνση http://www.gamecenter.com/Features/Guide/Gabriel3/?st.gc.fd.bb3) και Game Spot (στη διεύθυνση http://www.gamespot.com/guides/gk3_gg/index.html), ενώ τη λύση του πρώτου επιπέδου του Indiana Jones μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση http://www.lucasarts.com/products/indy/default.htm.

★ Μία από τις πιο ισχυρές "underground" ομάδες χρηστών έδωσαν στην κυκλοφορία ένα πολύ ιδιόμορφο cheat για το Indiana Jones and the Infernal Machine, το αποκαλούμενο "Guybrush cheat"! Ενα από τα μέλη τους κατόρθωσε, σπάζοντας τον κώδικα του παιχνιδιού, να ανακαλύψει τα ακόλουθα:

Καταρχήν, ξεκινάτε πατώντας το πλήκτρο F10. Μετά πληκτρολογείτε προσεκτικά τα εξής:

endcredit framerate makemeapirate

και πατάτε το πλήκτρο Enter. Το cheat αυτό εφαρμόζεται και στο demo του παιχνιδιού που κυκλοφορεί. Το αξιοσημείωτο στην εν λόγω ιστορία είναι ότι ο λεγόμενος "The makemeapirate code" μετατρέπει τον Indy σε ένα 3D Guybrush! Οι δύσπιστοι δείτε τη σχετική φωτογραφία στις παρούσες σελίδες. Βέβαια, πάρα πολλοί αναρωτιούνται: "άραγε αυτό σημαίνει ότι υπάρχει ήδη στα σκαριά ένα νέο, και μάλιστα 3D Monkey Island adventure game;". Ποιος μπορεί να ξέρει, αλήθεια; Δεν έχουμε παρά να περιμένουμε και θα το διαπιστώσουμε.



THE FORGOTTEN της Dreamcatcher

★ Για να μην ξεχνάμε τα RPGs, ιδού τα σχετικά νέα από δύο σημαντικές κυκλοφορίες: Το Revenant κυκλοφόρησε ήδη, ενώ το Planescape: Torment της Interplay θα κυκλοφορήσει στις 3 Δεκέμβρη. Ανακοινώθηκε επίσης το Neverwinter Nights, που θα κυκλοφορήσει μέσα στο 2000 και θα στηρίζεται στα D&D Forgotten Realms (R) gameworlds, ενώ θα περιέχει τη νέα BioWare Omen (TM) 3D game system.

★ Το πολυαναμενόμενο Ultima IX: Ascension θα έχει κυκλοφορήσει τελικά από τις 23 του Νοέμβρη. Είναι από τα λίγα παιχνίδια όπου οι αντιδράσεις του κοινού οδήγησαν την εταιρία στο να σχεδιάσει ξανά το παιχνίδι από την αρχή και ενώ ήταν ήδη έτοιμα τα 3/5 του! Δεν κρατιέμαι, περιμένω σαν τρελός να το πάρω και να το φορτώσω στον υπολογιστή μου. Βλέπετε, ανήκω σε αυτούς που δεν θέλουν, που αρνούνται να πιστέψουν ότι αυτό θα είναι το τελευταίο Ultima.



Βάζοντας στο cheat to Indiana Jones and the Infernal Machine, ο Indy μετατρέπεται σε GayBrush!

★ Η γνωστή σε όλους μας Infogrames αγόρασε και την GT Interactive. Έτσι απόκτησε τα δικαιώματα των εταιριών Humongous Entertainment, Cavedog Entertainment, WizardWorks και Reflections. Τελικά, αστεία αστεία, οι πιο σημαντικές εταιρίες έχουν περάσει σε ευρωπαϊκά χέρια!

★ Η Heavy Iron Studio ανακοίνωσε το Evil Dead: Ashes 2 Ashes 3D adventure game, το οποίο εξελίσσεται οκτώ χρόνια μετά την τελευταία ταινία. Εσείς θα χειρίζεστε το γνωστό από τις κινηματογραφικές ταινίες ήρωα Ash, ο οποίος θα δανείζεται τη φωνή αλλά και τις κινήσεις του επίσης γνωστού από την ταινία ηθοποιού Bruce Campbell.

★ Το Riddle of the Sphinx της Omni κυκλοφορεί αυτές τις μέρες. Μπορείτε να δείτε ένα demo του παιχνιδιού στη διεύθυνση http://www.riddleofthesphinx.com/home/.

★ Το νέο adventure game της Dreamcatcher The Forgotten κυκλοφόρησε στις 15 Νοέμβρη. Το παιχνίδι εξελίσσεται στα 1930, στο γαλλικό τμήμα της Νέας Ορλεάνης, και εσείς πρέπει να ανακαλύψετε το φημισμένο αρχαιολόγο Richard Haliburton. Το σενάριο του παιχνιδιού βασίζεται σε voodoo και ρωσικούς μύθους.

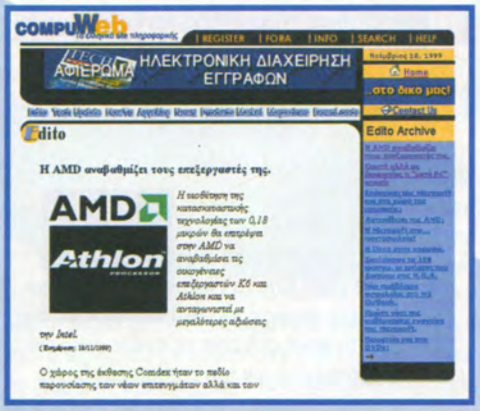
Ας υπενθυμίσουμε όμως τις παραγωγές της Dreamcatcher. Πρώτο είναι το Nightlong, που κυκλοφορεί ξανά σε νέα, παγκόσμια έκδοση. Δεν ξέρω αν περιέχει κάποια διαφορά από αυτό που ήδη έχουμε παρουσιάσει. Στη συνέχεια είναι το Lightbringer. Πρόκειται για το γνωστό μας Cydonia, που άλλαξε όνομα, και μάλιστα κυκλοφορεί και σε DVD έκδοση. Μετά έρχεται το The Crystal Key!, που κυκλοφόρησε στις 15 Νοεμβρίου επίσης σε παγκόσμια έκδοση. Επιπλέον πρόκειται να κυκλοφορήσουν το Traitor's Gate και το The Legend of Lotus Spring.

★ Η 989 Studios ανακοίνωσε ότι το EverQuest έφτασε τους 150.000 συνδρομητές, ενώ το παιχνίδι έχει πουλήσει περισσότερα από 225.000 αντίτυπα. Αν αληθεύουν αυτά τα νούμερα, τότε το EverQuest είναι το πρώτο on-line παιχνίδι που σπάει τα ρεκόρ που είχε σημειώσει το Ultima Online. Νομίζω ότι είναι περιττό να τονίσω ότι αμφότερα είναι RPGs.

★ Τέλος, να σημειώσω ότι ήρθε στη χώρα μας το Atlantis 2. Το review του θα παρουσιαστεί στο επόμενο τεύχος.

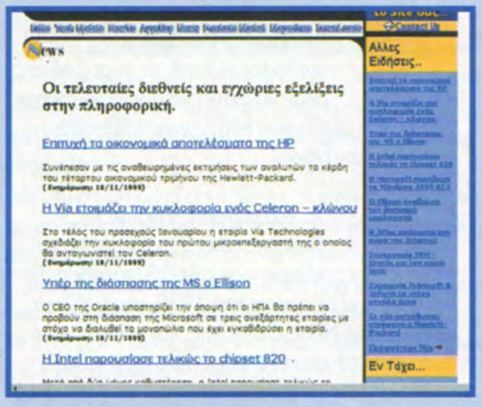
PC

ΕΝΑ ΚΛΙΚ ΑΡΚΕΙ...



Καθημερινός σχολιασμός των σημαντικότερων ελληνικών και διεθνών εξελίξεων στο χώρο της Πληροφορικής, υπεύθυνα και επώνυμα.

Αδιάκοπη **ενημέρωση**



Ενημερωθείτε σήμερα για τα γεγονότα που έλαβαν χώρα τις τελευταίες 24 ώρες στην Ελλάδα και το εξωτερικό και αναζητήστε τις ειδήσεις που έχουν δημοσιευθεί σχετικά με το θέμα το οποίο σας ενδιαφέρει.

Δυναμική **ψυχαγωγία**



Βρείτε ευκαιρίες για software και hardware ανάμεσα στις on-line μικρές αγγελίες και αφήστε και τη δική σας μικρή αγγελία δωρεάν!

Αποδοτική **προβολή**



Ενημερωθείτε για τις προκηρύξεις διαγωνισμών που αφορούν στην προμήθεια software και hardware, τις προϋποθέσεις τους και την προκαθορισμένη ημερομηνία λήξης.

Εγκυρη **πληροφόρηση**

Η (ΕΙ)ΔΙΚΗ

BLEEM!

Μετατρέψτε το PC σας σε... PlayStation!

Του Ηλία "Eddie" Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Τον τελευταίο καιρό οι εξομοιωτές υπολογιστικών συστημάτων καθώς και παιχνιδομηχανών γνωρίζουν συνεχή άνοδο, καθώς όλο και πιο πολύς κόσμος τους ζητά, ενώ πάντα κάποιος είναι πρόθυμος να ικανοποιήσει τις απαιτήσεις τους.

O Bleem!, για τον οποίο ο λόγος, είναι ένας από τους πλέον συζητημένους εξομοιωτές για PC, καθώς εξομοιώνει πλήρως μία από τις καλύτερες και εμπορικότερες παιχνιδομηχανές, το Sony PlayStation. Αν και πρόκειται για software εξομοιωτή (emulator), μην περιμένετε να βρείτε τίποτα ROMs στο Δίκτυο και μην αρχίσετε τις σχετικές ερωτήσεις. Το Bleem! λειτουργεί με τα ίδια CDs που λειτουργεί και το PlayStation. O δε τρόπος λειτουργίας του ήταν και το σημείο τριβής ανάμεσα στους κατασκευαστές του και την ίδια τη Sony. Μάλιστα, η διαμάχη τους έφτασε στα δικαστήρια, καθώς η μεγάλη ιαπωνική εταιρία ένιωσε τα -οικονομικά κυρίως- συμφέροντά της να θίγονται άμεσα, αφού ο κάτοχος ενός καλού PC θα μπορούσε πλέον με ελάχιστο κόστος να έχει στη διάθεσή του ένα PlayStation! Οσο για το νικητή της δίκης, δεν είναι δύσκολο να τον μαντέψετε...



Ας περάσουμε, όμως, στην ουσία της υπόθεσης, δηλαδή στο κατά πόσο το Bleem! ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις της δουλειάς για την οποία κατασκευάστηκε. Η απάντησή μου είναι "άψογα". Μάλιστα, η εταιρία παρέχει μία αναλυτική λίστα με τα παιχνίδια που έχουν δοκιμαστεί και τρέχουν σίγουρα στο περιβάλλον του Bleem!. Ως περίεργο ον που είμαι, όμως, αποφάσισα να τρέξω δύο παιχνίδια που δεν έχουν δοκιμαστεί και τα οποία έτυχε να έχω στη διάθεσή μου: τον εξομοιωτή με τα Colin McRae Rally και το Resident Evil 2. Αρχικά ήρθα αντιμέτωπος με ένα μήνυμα το οποίο αφ' ενός με ενημέρωνε ότι τα παιχνίδια δεν ήταν σίγουρο ότι θα λειτουργήσουν ομαλά, καθώς δεν είχαν υποβληθεί σε έλεγχο συμβατότητας, και αφ' ετέρου μου πρότεινε να συνεχίσω, εφόσον το ήθελα. Τα αποτελέσματα και στις δύο περιπτώσεις υπήρξαν άψογα: γραφικά, κίνηση, χειρισμός, ήχος, όλα τέλεια. Ακόμα και στον τομέα των γραφικών κάποιος γνωστός μου, κάτοχος PlayStation, το βρήκε καλύτερο από το πραγματικό!

Επιπλέον, υπάρχουν τίτλοι που υποστηρίζουν Direct3D, με αποτέλεσμα να ανεβαίνουν το επίπεδο και η ποιότητα των γραφικών αρκετά υψηλότερα από αυτά του PSX. Το μόνο αρνητικό είναι οι προτεινόμενες απαιτήσεις, καθώς με αυτές τρέχει γρηγορότερα και καλύτερα.

Η έκδοση που έφτασε στα χέρια μου είναι η 1.4 αλλά αμέσως μπήκα στο site www.bleem.com και κατέβασα την 1.5 - υπάρχει πλήρης υποστήριξη του Bleem! μέσω Internet για ενημέρωση και download των νέων εκδόσεων, οι οποίες περιέχουν πάντα βελτιώσεις αλλά και ανανεώσεις της λίστας των συμβατών τίτλων, χωρίς να απαιτείται η εκ νέου αγορά του εξομοιωτή.

Η ταχύτητά του είναι σχετική με το σύστημα που διαθέτετε (ταχύτητα επεξεργαστή, κάρτα γραφικών και ήχου). Βέβαια, και σε πιο αργά συστήματα θα μπορέσετε πιθανότατα να τρέξετε κάποιον παλαιότερο τίτλο. Σίγουρα πάντως, εάν έχετε ικανοποιητικών επιδόσεων μηχάνημα, πρόκειται για μια πολύ καλή επένδυση. Ακολουθεί μία λίστα με τα παιχνίδια που έχουν περάσει το προαναφερθέν τεστ και υποστηρίζουν Direct 3D.

- Grand Turismo
- Crash Bandicoot 1, 2 & 3
- Tekken 3
- WWF: Warzone
- Spyro the Dragon
- Castlevania: Sotn
- MLB 99
- Street Fighter Alpha 3
- NBA Shootout 98
- Ridge Racer 4
- Soul Blade
- Grand Theft Auto
- Jeremy McGraph Supercross
- Cool Boarders 2 & 3
- Hot Shots Golf
- Tenchu: Stealth Assasins
- Ehrgeiz
- Int, Superstar Soccer 98
- Ace Combat 2
- Street Sk8er
- Thunderforce V
- Medievil
- Apocalypse
- Einhander
- Armored Core
- Army Men 3D
- Azure Dreams
- Backstreet Billiards
- Triple Play 99
- Bloody Roar 1 & 2
- Caesars Palace 2
- Breath of Fire 3
- Brigadine
- Bushido Blade 1 & 2
- Bust-A-Move 4
- Duke Nukeem: Time to kill
- Jet Moto 2
- Mortal Kombat 4
- Ogre Battle
- Rugrats
- Saga Frontier
- Small Soldiers
- Test Drive 5
- Vandal Hearts

ΕΤΑΙΡΙΑ: Bleem LLC
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 233 MMX, 16MB RAM, κάρτα ήχου, CD-ROM, 3D accelerator
ΤΙΜΗ: $29,95

MICROSOFT ✓ PICTURE IT! 2000

Απλό και εύχρηστο πρόγραμμα Publishing!

Του Γιώργου Κυριακού
federal@ath.forthnet.gr

Ενα από τα τελευταία προγράμματα για έναν home user, από την αγαπητή σε όλους Microsoft, είναι το Picture It!, έκδοσης 2000. Πρόκειται για ένα εύχρηστο εργαλείο που σας επιτρέπει να κάνετε τις καλές φωτογραφίες σας καλύτερες έως άψογες! Το εγχείρημα δεν είναι καθόλου δύσκολο, αφού στο πακέτο περιλαμβάνονται ειδικά εργαλεία-software που σας επιτρέπουν να διορθώσετε οτιδήποτε ενοχλητικό επάνω σε μια εικόνα, όπως γρατσουνιές ή χαρακιές, αντανακλάσεις του φλας, ακόμη και



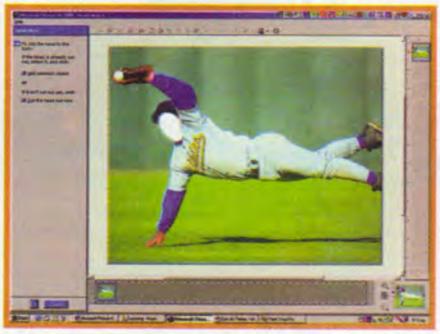
Ο Κανε επισκέπτεται τον Παρθενώνα! Τι σου είναι το μοντάζ!

το γνωστό κοκκίνισμα της κόρης των ματιών!

Το πακέτο του Microsoft Picture It! 2000 περιλαμβάνει δύο CDs και ένα βοηθητικό βιβλιαράκι, στο οποίο επεξηγούνται οι βασικές λειτουργίες του προγράμματος. Το πρώτο CD περιέχει τα αναγκαία αρχεία για την εγκατάσταση του προγράμματος καθώς και ορισμένες έτοιμες background φωτογραφίες τοπίων του πλανήτη, αλλά και ποικιλία άλλων στοιχείων, τα οποία μπορείτε να προσθέσετε σε μια φωτογραφία. Το δεύτερο CD περιέχει εξ ολοκλήρου έτοιμα projects.

Ξεκινώντας έχετε τη δυνατότητα να ανοίξετε μία φωτογραφία απευθείας από digital camera ή μέσω scanner, να κατεβάσετε μία από τη Fuji film net.com (on-line υπηρεσία) ή να ανοίξετε μία ήδη υπάρχουσα στο σκληρό δίσκο σας. Τα εργαλεία για κάθε είδους μοντάζ βρίσκονται στην κατηγορία του Workbench. Πρόκειται για μία ομολογουμένως τεράστια ποικιλία από επιλογές, οι οποίες σας βοηθούν να:

- μετατρέψετε οτιδήποτε σε 3D.



Αν κάποια στιγμή στη ζωή σας επιθυμήσατε να γίνετε σταρ του baseball, τώρα είναι η ευκαιρία σας!

- αφαιρέσετε μέρος μίας φωτογραφίας (π.χ. έναν άνθρωπο) και να το προσθέσετε σε άλλη (π.χ. σε μία έτοιμη background φωτογραφία του Πύργου της Πίζας!) με εκπληκτική ακρίβεια, αφού το πρόγραμμα αναλύει όλες της άκρες (edges) μιας εικόνας.
- αλλάξετε το μέγεθος μιας εικόνας, ακόμα και να την περιστρέψετε.
- ορίσετε το Contrast και το Brightness, καθώς και το χρώμα της εικόνας. Ειδικά τις παλιές κιτρινισμένες εικόνες μπορείτε να τις επαναφέρετε στην αρχική τους κατάσταση. Επιπλέον, σε ασπρόμαυρες φωτογραφίες μπορείτε να προσθέσετε χρώμα!

Επιπροσθέτως μπορείτε να κορνιζώσετε μία εικόνα, να τη μετατρέψετε σε διαφάνεια και μετά να την αποθηκεύσετε σε ό,τι format επιθυμείτε ή ακόμη να τη μετατρέψετε σε e-mail postcard έτοιμη προς αποστολή.

Οσον αφορά στα projects, τα οποία προανέφερα, δεν είναι τίποτε άλλο από έτοιμες δουλειές που μπορούν να αξιοποιηθούν χρησιμοποιώντας τις πολλαπλές λειτουργίες του προγράμματος. Υπάρχουν, για παράδειγμα, επαγγελματικές κάρτες (για παιδιά!), ταυτότητες (για μυστικούς πράκτορες ...μέχρι 10 χρονών!), διπλώματα (βεβαιώνουν την αποφοίτηση από το νηπιαγωγείο!) αλλά και σώματα δίχως κεφάλι για να βάλετε το δικό σας ή κάποιου άλλου (π.χ. σώμα πιθήκου!). Τέλος, υπάρχουν έτοιμα ημερολόγια, έτοιμα προσκλητήρια, παντός είδους έτοιμες αγγελίες (χάθηκε ψύλλος στ' άχυρα! Ο ευρών αμειφθήσεται) καθώς και έτοιμα εξώφυλλα περιοδικών, που προσφέρονται για οποιαδήποτε επέμβαση.



Οι ψεύτικες ειδήσεις πάντα έχουν πλάκα...

Ολοκληρώνοντας, πρέπει να αναφερθεί ότι οι κάτοχοι του Microsoft Picture It! 2000 τυγχάνουν ειδικών προσφορών από κάποιες σελίδες στο Internet, όπου μπορούν να προμηθευτούν δωρεάν περιορισμένο αριθμό φωτογραφιών για οποιοδήποτε θέμα ή απλώς να εξασφαλίσουν μειωμένη τιμή. Αυτές οι προσφορές ενεργοποιούνται από την επιλογή "Go Online" κάτω από τον κατάλογο των projects.

Εν κατακλείδι, αν θέλετε να κάνετε εύκολο και γρήγορο μοντάζ σε οποιαδήποτε φωτογραφία, μην κυνηγάτε επαγγελματικά -και πανάκριβα- προγράμματα, καθώς το Picture It! θα σας καλύψει πλήρως. Εγγυημένα!

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Microsoft
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: Pentium 166, Windows 95/98/NT 4.0, 32MB RAM, 270MB στο σκληρό, 4x CD-ROM.
ΔΙΑΘΕΣΗ: Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, τηλ.: 6806775-9 (χονδρική)
ΤΙΜΗ: 20.000 δρχ.

SIDEWINDER FORCE FEEDBACK PRO

Ο απόλυτος έλεγχος στα χέρια σας

Του Ηλία "Eddie" Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Είναι γνωστό πως η Microsoft εκτός από bugs, ε... λειτουργικά συστήματα ήθελα να γράψω, παράγει τίτλους software, ακόμη και χειριστήρια. Βέβαια, στο παρόν άρθρο δεν θα μας απασχολήσει κάποιος τίτλος αλλά το νέο χειριστήριό της ονόματι SideWinder Force Feedback Pro, ένα προϊόν που εντυπωσιάζει τόσο με το μέγεθος όσο και με τις επιδόσεις του.

Καταρχήν, πέρα από την απόλυτη ακρίβεια που προσφέρουν ο σχεδιασμός και η ψηφιακή τεχνολογία Force Feedback του κεντρικού μοχλού, ο χρήστης έχει στη διάθεσή του εννέα κουμπιά, όλα άμεσα προγραμματιζόμενα. Με δυο λόγια, το νέο προϊόν επιχειρεί να προσφέρει στον επίδοξο χρήστη τον απόλυτο δυνατό χειρισμό.



Στην κορυφή του μοχλού αυτού υπάρχουν τέσσερα κουμπιά, ένα εκ των οποίων (το κεντρικό) αναλαμβάνει να αλλάξει την οπτική γωνία του παιχνιδιού (εφόσον αυτό είναι δυνατό) και προσφέρει συνολικά οκτώ διαφορετικές οπτικές γωνίες. Το αριστερό κουμπί παίζει το ρόλο του rapid fire, εξαιρετικά πολύτιμη λειτουργία για flight simulators αλλά και χρήσιμο εργαλείο για action games. Στη βάση του μοχλού υπάρχει μία περιστρεφόμενη ροδέλα, με την οποία ορίζετε το βαθμό ανταπόκρισης του χειριστηρίου στις κινήσεις , ενώ ακριβώς από κάτω βρίσκεται το shift button, με το οποίο μπορείτε να διπλασιάσετε τη χρησιμότητα των κουμπιών του χειριστηρίου. Επιπλέον, το Sidewinder Force Feedback Pro έχει αυτόνομη τροφοδοσία ρεύματος μέσω ειδικού μετασχηματιστή του που περιέχεται στη συσκευασία.

Η εγκατάστασή του είναι εξαιρετικά απλή, καθώς το μόνο που χρειάζεται είναι να τρέξετε το πρόγραμμα εγκατάστασης από το συνοδευτικό CD που θα βρείτε στη συσκευασία. Σημειωτέον πως στη συσκευασία θα βρείτε και την πλήρη έκδοση του Mech Warrior 3 σε τρεις γλώσσες: αγγλική, γαλλική και γερμανική! Με την εγκατάσταση έχετε στη διάθεσή σας και την εφαρμογή SideWinder Central, η οποία σας δίνει πρόσβαση σε πληροφορίες που τυχόν επιθυμείτε για κάποιο προϊόν, αλλά και σας βοηθά στις όποιες τροποποιήσεις έχετε κατά νου. Επιπλέον εγκαθίσταται το Profile Activator που σας επιτρέπει να τροποποιήσετε κατά πώς θέλετε τις ιδιότητες (profiles) των αγαπημένων σας παιχνιδιών. Στον τομέα αυτό μπορείτε ακόμη να κατεβάσετε από το Internet και την ηλεκτρονική διεύθυνση http://www.microsoft.com/sidewinder περισσότερα profiles για τα παιχνίδια που σας ενδιαφέρουν.

Σίγουρα το Mech Warrior 3 αποτελεί ένα καλό τεστ για το νέο σας χειριστήριο - ο γραφών ήταν ο πρώτος που το έκανε. Επειδή, όμως, δεν μπορώ να αρκεστώ σε ένα συμπέρασμα, αποφάσισα να κάνω μία επιπλέον δοκιμή με το Tomb Raider 3. Η ανταπόκριση και εδώ του χειρισμού μού άφησε πολύ καλές εντυπώσεις. Σίγουρα πρόκειται για ένα joystick-εργαλείο, που προτείνεται κυρίως στους φίλους των εξομοιωτών και των παιχνιδιών δράσης, αν και είναι βέβαιο ότι μπορεί να καλύψει τις ανάγκες και άλλων gamers. Το μόνο μειονέκτημά του είναι η αρκετά υψηλή τιμή του, που δεν το καθιστά ιδιαίτερα προσιτό στο μέσο χρήστη.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Microsoft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 90, Windows 95 ή 98, 16MB RAM, 25MB ελεύθερος χώρος στο σκληρό δίσκο, VGA monitor με υποστήριξη 256 χρωμάτων
ΔΙΑΘΕΣΗ: Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, τηλ.: 6806775-9 (χονδρική)
ΤΙΜΗ: 40.900 δρχ.

SIDEWINDER PRECISION RACING WHEEL

Γίνετε... Σουμάχερ στο σαλόνι σας!

Του Ηλία "Eddie" Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Τα τελευταία χρόνια τα racing games στα PCs παρουσιάζουν μεγάλη άνθηση, και ολοένα καλύτερα παιχνίδια του είδους παρουσιάζονται στην αγορά. Οπως κάθε κατηγορία παιχνιδιών έτσι και η συγκεκριμένη έχει αποκτήσει φανατικούς φίλους. Οσο ωραίο όμως και να είναι ένα racing game, πάντα θέλουμε να μας δίνει την ψευδαίσθηση ότι όντως οδηγούμε εκείνη την προκλητική μαύρη Porche ή τη γυαλιστερή κατακόκκινη Ferrari.

Οδήγηση, ωστόσο, χωρίς τιμόνι και πετάλια γίνεται; Ετσι, κατά καιρούς άρχισαν να παρουσιάζονται στην αγορά τα πρώτα σετ virtual οδήγησης. Ενα εξ αυτών είναι το SideWinder Precision Racing Wheel της Microsofr (όχι, δεν έχει bug και δεν κρασάρει το σύστημα, σας διαβεβαιώ).

Αποτελείται από δύο μέρη: το κυρίως τιμόνι και τη βάση με τα δύο πετάλια που αντιστοιχούν σε γκάζι και φρένο και συνδέονται μεταξύ τους μέσω ενός έξτρα καλωδίου (περιλαμβάνεται στη συσκευασία).



Επάνω στο τιμόνι υπάρχουν οκτώ πλήρως προγραμματιζόμενα κουμπιά, συμπεριλαμβανομένων και δύο που έχουν τη θέση πλήκτρου-σκανδάλης, ώστε να έχετε το επιθυμητό αποτέλεσμα (π.χ. αλλαγή κάμερας) όποια στιγμή θέλετε.

Η βάση με τα πετάλια έχει αντιολισθητική κατασκευή, η οποία την καθιστά σταθερή (με άλλες λέξεις, δεν την κυνηγάτε με το παραμικρό, επειδή λ.χ. σε μια απότομη στροφή πατήσατε απότομα φρένο). Η δε προσαρμογή της στην επιφάνεια της επιλογής σας (συνήθως πρόκειται για επιφάνεια γραφείου) είναι απλούστατη, αφού το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να σφίξετε τον ένα και μοναδικό σφιγκτήρα. Επιπλέον, η βάση συνδέεται μέσω USB θύρας, γεγονός που συνεπάγεται κινήσεις με υψηλότερη και ταχύτερη ανταπόκριση.

Ωραία όλα αυτά, αλλά ποια η ανταπόκριση του SideWinder Precision Racing Wheel στις αγωνιστικές συνθήκες ενός racing game και ποια η αξιοπιστία του; Το συγκεκριμένο προϊόν της Microsoft περιλαμβάνει έναν μεγάλο αριθμό έτοιμων profiles για τα πιο "hot" σημερινά παιχνίδια.

Ωστόσο, εάν θέλετε για λόγους δικής σας ευκολίας, μπορείτε μέσω του software που το συνοδεύει να τροποποιήσετε και να δημιουργήσετε τα δικά σας profiles για κάθε παιχνίδι. Οσον αφορά στον τομέα της ακρίβειας του χειρισμού, εντός του "συστήματος" υπάρχουν ποτενσιόμετρα που προσπαθούν να εξασφαλίσουν στο μέγιστο την ανωτέρω -και απολύτως λογική- απαίτηση του χρήστη. Για καλή μου τύχη, όταν έφτασε η ώρα της... κρίσεως, το τιμόνι ανταποκρίθηκε άκρως ικανοποιητικά και σύμφωνα με τις υποσχέσεις της εταιρίας.

Σε γενικές γραμμές, το SideWinder Precision Racing Wheel είναι το "μικρό αδελφάκι" της Force Feedback έκδοσης και προσπαθεί να πλησιάσει τις επιδόσεις του τελευταίου (στο μέτρο του δυνατού, βέβαια), να προσφέρει δηλαδή σχεδόν τις ίδιες αποδόσεις με αρκετά χαμηλότερο κόστος. Μία ικανοποιητική λύση για τον gamer που ψάχνει ένα καλό racing wheel χαμηλού κόστους.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Microsoft
ΔΙΑΘΕΣΗ: Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, τηλ.: 6806775-9 (χονδρική)
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 166MHz, USB θύρα, Windows 98, 16MB RAM, 10MB χώρο στο σκληρό, 4x CD-ROM, VGA κάρτα γραφικών με υποστήριξη 256 χρωμάτων, ποντίκι
ΤΙΜΗ: 28.000 δρχ.


ΤΩΡΑ ΤΑ VIDEO GAME LIVE, ΚΑΙ ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ ΤΟΥΣ ΕΣΥ!
Είναι γεγονός! Τώρα οι πιο γνωστοί ήρωες των αγαπημένων σου video games έσπασαν το φράγμα της οθόνης και είναι δίπλα σου. Χειροπιαστοί και ολοζώντανοι. Τους αγγίζεις και παίζεις μαζί τους σε ένα Live video game γεμάτο δράση. Απόκτησέ τους τώρα όλους και ζήσε τις πιο φανταστικές περιπέτειες, με έναν μοναδικό πρωταγωνιστή. Εσένα!
DUKE NUKEM
QUAKE II
ACTION FIGURES
MARIO KART 64
CRASH
BANDICOOT
BRAVO
toys
ΑΦΟΙ ΠΑΝΤΑΖΟΠΟΥΛΟΙ Α.Ε., Ακαδημίας 98, 106 77 Αθήνα, Τηλ.: 3822.037, 3822.368, e-mail: toysacademy@hol.gr

CREATURES 3

Norns are back!

του Γιάννη Νινιού

Αλλο ένα πρόγραμμα ψυχαγωγίας από τη Mindscape. Στο Creatures 3 αναλαμβάνετε να αναθρέψετε μία εξωγήινη φυλή αποτελούμενη από συμπαθητικά πλασματάκια ονόματι Norns. Η ιστορία έχει ως εξής: Αυτά τα αθώα πλάσματα δημιουργήθηκαν από κάποιους περισσότερο εξελιγμένους εξωγήινους, τους Shee, οι



Ενα πειναcμένο Grendel προσπαθεί να μας κλέψει τα αυγά.

οποίοι έφυγαν από τον πλανήτη στον οποίο ζούσαν για να βρουν έναν καλύτερο κόσμο. Ομως, τα πράγματα δεν πήγαν και τόσο καλά και στην αναζήτησή τους τούς επιτέθηκε μια φυλή, οι Grendels. Πολεμώντας τους Grendels, οι Shee αναγκάστηκαν να αφήσουν το διαστημόπλοιό τους (και τους Norns) σε τροχιά γύρω από έναν πλανήτη, στην επιφάνεια του οποίου βρήκαν καταφύγιο. Οι Norns είναι ειρηνικοί και φιλικοί, έχουν νοημοσύνη και λατρεύουν τα καρότα και το τυρί. Το μόνο κακό είναι ότι δεν μπορούν να ζήσουν χωρίς την προσοχή των Shee.

Ακριβώς σε αυτό το σημείο επεμβαίνετε εσείς. Πρέπει να τους μεγαλώσετε, να τους προστατέψετε από τα στοιχεία της φύσης, όπως επίσης από τους Grendels. Ξεκινάτε με δύο Norns και προσπαθείτε να φτιάξετε μία οικογένεια, την οποία σιγά σιγά πρέπει να μεγαλώσετε. Αν τους φέρεστε καλά, θα αρχίζουν να σας σέβονται και να κάνουν ό,τι τους λέτε. Το πρώτο που πρέπει να κάνετε είναι να τους μάθετε να μιλούν μια γλώσσα για να μπορούν να επικοινωνούν μαζί σας και μεταξύ τους. Αυτό επιτυγχάνεται μέσω του Language Room του διαστημοπλοίου των Shee, στο οποίο μπορείτε να τους μάθετε διάφορες λέξεις. Ακόμα, όπως κάθε ζωντανό ον, μπορεί να αρρωστήσουν και να τραυματιστούν. Ετσι, πηγαίνοντας στο Medical Room, μπορείτε να διαγνώσετε και να θεραπεύσετε τις αρρώστιες και τους τραυματισμούς που υφίστανται. Για να προστατέψετε καλύτερα τους Norns, έχετε τη δυνατότητα να κατασκευάσετε μηχανές, οι οποίες θα σας φανούν πολύ χρήσιμες. Βέβαια, έχουν την ιδιότητα να αναπαράγονται, αλλά χρειάζονται την κατάλληλη στιγμή και το σωστό μέρος για να ζευγαρώσουν. Για να γίνει αυτό πρέπει να περάσει μία ώρα από τη στιγμή που θα γεννηθούν.



Δύο από τα πολλά και παράξενα ζωάκια που θα δείτε.

Η Mindscape έχει κάνει πολύ καλή δουλειά σε όλους τους τομείς του Creatures 3, κάτι το οποίο φαίνεται από τα γραφικά, τον ήχο και το gameplay, τα οποία κινούνται σε ιδιαίτερα αξιοπρεπή επίπεδα.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Mindscape
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 200 MMX, Windows 95/98, 32MB RAM, 350MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο, κάρτα γραφικών DirectX συμβατή

PETZ 4

Τα εικονικά κατοικίδια στη νέα τους έκδοση!

Του Γιάννη Νινιού

Η Mindscape μας παρουσιάζει το τέταρτο μέρος της σειράς Petz, το Catz 4 και Dogz 4, ένα πρόγραμμα ψυχαγωγίας που θα μπορούσε να χαρακτηριστεί το καλύτερο της σειράς, εφόσον ενσωματώνει πολλές καινοτομίες σε σχέση με τα προηγούμενα.

Η σειρά Petz υλοποιεί έναν εικονικό κόσμο, στο πλαίσιο του οποίου μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα σε διάφορα αξιολάτρευτα σκυλάκια και γατάκια. Σκοπός του προγράμματος είναι να διασκεδάσετε εκπαιδεύοντας, ταΐζοντας, ντύνοντας, παίζοντας μέχρι και βάφοντας(!) τα ζωάκια. Επίσης, υπάρχουν τοποθεσίες που μπορείτε να επισκεφθείτε συνοδευόμενοι από τα κατοικίδιά σας για να κάνετε όλα τα παραπάνω, όπως: η παραλία, η κουζίνα, το σαλόνι, η γκαρνταρόμπα, η πίσω αυλή του σπιτιού ή η ντουλάπα με τα παιχνίδια, καθεμία με τα δικά της χαρακτηριστικά και παιχνίδια. Στην παραλία, για παράδειγμα, μπορείτε να παίξετε φρίσμπι με το σκυλάκι σας, ενώ στην γκαρνταρόμπα να το ντύσετε. Βέβαια, τα ζωάκια -όπως και τα αληθινά- θέλουν την προσοχή σας - δηλαδή, πρέπει να παίζετε μαζί τους, να τα ταΐζετε, ακόμα και να τα μάθετε να πειθαρχούν. Αξιοσημείωτο είναι πως από την προηγούμενη έκδοση τα κατοικίδια μεγάλωναν και με τον καιρό διαμόρφωναν χαρακτήρα, ενώ τέλος αναπαράγονταν!

Επιπροσθέτως, έχετε τη δυνατότητα να τραβήξετε φωτογραφίες τα κατοικίδιά σας και να



Τα δύο "άσχετα", καινούρια ζωάκια του Petz, παίζοντας σε ένα καλάθι στο Toy Closet.

τα βάλετε wallpaper στον υπολογιστή σας.

Στην τελευταία έκδοση του Petz υπάρχουν εκτός από τα προαναφερθέντα ορισμένα καινούρια στοιχεία. Αρχίζοντας από τις τοποθεσίες, μπορείτε εσείς και τα αγαπημένα σας ζώα να πάτε μια βόλτα στα χιόνια και να παίξετε, να επισκεφθείτε το τσίρκο, την άγρια Δύση, ακόμα και την Αραβία. Επιπροσθέτως, σε κάθε τοποθεσία θα ζήσετε μια ευχάριστη έκπληξη, καθώς θα συναντάτε άλλα ζωάκια, ντυμένα μάλιστα ανάλογα με την τοποθεσία που επιλέξατε. Ακόμα υπάρχει ένας editor με τον οποίο μπορείτε να φτιάξετε δικές σας τοποθεσίες και όχι μόνο - από τον ορίζοντα του δωματίου μέχρι το είδος των πατημασιών που θα αφήνουν στο πάτωμα τα ζωάκια.

Ως προς τα παιχνίδια, έχουν αυξηθεί σε με-



Το σκυλάκι που συναντάτε στο τσίρκο, με φόντο το τσίρκο των ψύλλων.



Παίζοντας στα χιόνια, ο Spot, το σκυλάκι της Δαλματίας, κάνει μια βόλτα με το έλκυθρο.

γάλο βαθμό: Παίζετε με αυτοκινητάκια τα οποία με το που χτυπάνε πάνω σε κάτι σφυράνε, κοιμίζετε το ζωάκι σας βάζοντάς το σε καλάθι και κουνώντας το, του βάζετε φάρμακο στο φαγητό αν αρρωστήσει και το τρομάζετε



Κάνοντας μια επίσκεψη στην Αραβία.

με διάφορους τρόπους. Στη δε γκαρνταρόμπα, ντύνετε το κατοικίδιό σας με παντελόνια και μπλουζάκια, του φοράτε γυαλιά, μάσκα καταδύσεως, κάλτσες, σκουφάκι Αϊ-Βασίλη, κερατάκια και ό,τι άλλο βάλει ο νους σας.

Η σημαντικότερη καινοτομία της Mindscape, όμως, είναι η προσθήκη του Via Voice της IBM. Με το συγκεκριμένο πρόγραμμα μπορείτε να μιλάτε στο ζωάκι σας (από κάποιο μικρόφωνο), οπότε αυτό σας αναγνωρίζει και κάνει ό,τι του λέτε. Το μειονέκτημά του είναι ότι "καταλαβαίνει" μόνο αγγλικά. Μικρό το κακό όμως, αφού με τον καιρό ίσως βγει έκδοση του Via Voice που να υποστηρίζει και ελληνικά.

Το Petz 4 το προτείνουμε ανεπιφύλακτα σε κάθε φιλόζωο που δεν μπορεί να έχει αληθινό κατοικίδιο στο σπίτι του. Θα του χαρίσει πολλές και ευχάριστες ώρες διασκέδασης.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Mindscape
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 95/98, Pentium 166MMX, 32MB RAM, 300MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο, κάρτα γραφικών συμβατή με DirectX, κάρτα ήχου 16-bit

ΣΥΝΑΡΤΗΣΕΙΣ & ΓΡΑΜΜΙΚΗ ΑΛΓΕΒΡΑ: ΘΕΜΕΛΙΩΔΕΙΣ ΓΝΩΣΕΙΣ

Τα μαθηματικά γίνονται... διασκέδαση!

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου
nassos@freemail.gr

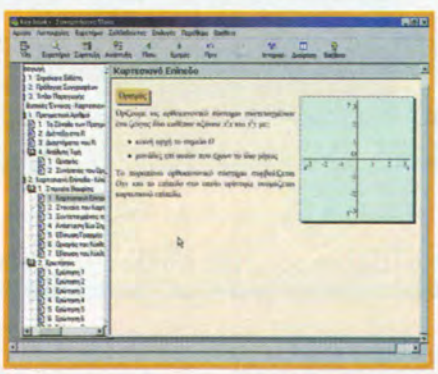
Οπως είχαμε αναφέρει σε προηγούμενο τεύχος, η σειρά εκπαιδευτικών τίτλων της Keystone καλύπτει ένα πολύ μεγάλο κομμάτι του συνόλου των επιστημών. Αν το επιθυμείτε, μπορείτε να αποκτήσετε κάποιο από τα CDs της Keystone επιλέγοντας από έναν επαρκή κατάλογο με τίτλους βιολογίας, ανθρωπολογίας, μικροοικονομίας, ολοκληρωτικού λογι-



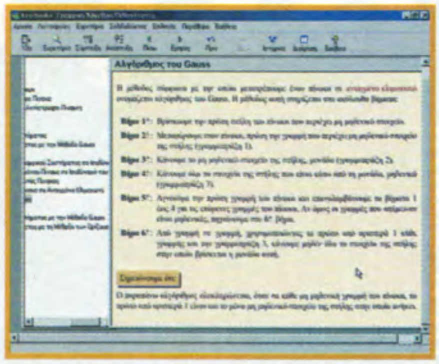
Το επίσημο site της εταιρίας στο Internet.

σμού κ.λπ. Οι τίτλοι αυτοί, μάλιστα, πρόκειται να αποκτήσουν δύο "αδελφάκια", δύο CDs που θα καταπιάνονται με τη μηχανική και τα πεδία δυνάμεων-κύματα.

Σε προηγούμενο τεύχος είχε γραφτεί ότι η



Το ορθοκανονικό σύστημα αξόνων ή το καρτεσιανό επίπεδο. Η μισή μας σχολική ζωή...



Ο αλγόριθμος του Gauss. Από εδώ ξεκίνησε όλη η τεχνολογία των Gauss Canons (χε, χε).

παρουσίαση των θεμάτων γίνεται με ευχάριστο τρόπο, μέσα από ένα περιβάλλον που θυμίζει αρκετά help topics των Windows, και ότι είναι αρκετά οργανωμένο όσον αφορά στη δομή και την παρουσίαση των θεμάτων του. Για να μη σας κουράσουμε γράφοντας συνεχώς τα ίδια, απλά θα αναφέρουμε τη θεματολογία των δύο τίτλων με την υποσημείωση ότι αποτελούν διαφορετικές εκδόσεις του ίδιου προγράμματος, εκδόσεις που διαφέρουν μόνο ως προς τα θέματα με τα οποία καταπιάνονται. Δυστυχώς, όμως, δεν κατέστη δυνατόν να εξεταστούν ως σειρά, αφού δεν δόθηκαν όλα μαζί για παρουσίαση στο περιοδικό. Το "Συναρτήσεις - Ορια : Θεμελιώδεις Γνώσεις" καταπιάνεται με βασικές γνώσεις των μαθηματικών, με το καρτεσιανό επίπεδο (Πραγματικοί Αριθμοί, Κύκλος, Ευθεία και Συναρτήσεις) και με τα όρια και τη συνέχεια (Πεπερασμένο Οριο στο ΧοεR, Ιδιότητες Ορίων, Μη Πεπερασμένο Οριο στο ΧοεR, Συνέχεια Συνάρτησης και Οριο Συνάρτησης στο Απειρο).

Το "Γραμμική Αλγεβρα - Πιθανότητες: Θεμελιώδεις Γνώσεις", από την άλλη, ασχολείται ομοίως με βασικές γνώσεις των μαθηματικών αλλά και με τους πίνακες (Πρόσθεση - Αφαίρεση, Πολλαπλασιασμός, Αντίστροφοι Πίνακες), με τα γραμμικά συστήματα (Μέθοδος Gauss, Μέθοδος Οριζουσών) και τις πιθανότητες (Θεωρία Συνόλων, Δειγματικός Χώρος - Ενδεχόμενα, Συνδυαστική).

ΕΤΑΙΡΙΑ: Keystone Software & Consulting
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Win95/98, Επεξεργαστής 486 DX ή ανώτερος, 12MB RAM, CD-ROM 4x
ΔΙΑΘΕΣΗ: Keystone Software & Consulting, Υακίνθου 15, 113 64 Αθήνα, τηλ.: 8661142
ΤΙΜΗ: 9.900 δρχ. έκαστο

Επιμέλεια: Ιάσονας Δούζας
Jason_do@hotmail.com

...ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ

Οι τελευταίες εξελίξεις στο χώρο των επεξεργαστών είναι τόσο ραγδαίες που μας "αναγκάζουν" να επανέλθουμε στο θέμα σε σχετικά σύντομο χρονικό διάστημα. Πρόσφατα η Intel παρουσίασε πληθώρα νέων επεξεργαστών, εξαιτίας της δυναμικής εισόδου του AMD Athlon στην αγορά, φιλοδοξώντας να αποκτήσει για άλλη μία φορά την απόλυτη κυριαρχία στο χώρο, εξαλείφοντας τη -μοναδική- ανταγωνίστριά της...

Η AMD παράγει σήμερα τους επεξεργαστές K6-2, K6-III και Athlon (πρώην K7). Ο K6-2 λειτουργεί με εξωτερική συχνότητα 100MHz και παράγεται σε εκδόσεις 350, 400, 450 και 500MHz. Ο K6-III διαθέτει την ίδια ακριβώς αρχιτεκτονική σχεδίαση με τον K6-2 και παράγεται σε εκδόσεις 400 και 450MHz. Η διαφορά των δύο επεξεργαστών εντοπίζεται στην ενσωματωμένη μνήμη cache δευτέρου επιπέδου που περιλαμβάνει ο πρώτος. Η εν λόγω cache διαθέτει χωρητικότητα 256KB και λειτουργεί με τη συχνότητα στην οποία δουλεύει ο επεξεργαστής, ενώ η cache του mainboard αντιμετωπίζεται ως cache τρίτου επιπέδου. Οι προαναφερόμενοι επεξεργαστές τοποθετούνται σε mainboards τύπου "Super Socket 7" και δεν είναι συμβατοί





με mainboards τύπου "Slot-1", όπου τοποθετούνται οι επεξεργαστές της Intel.

Ο Athlon, από την άλλη, είναι ο πρώτος και μέχρι στιγμής ο μοναδικός έβδομης γενιάς μικροεπεξεργαστής. Ο Athlon τοποθετείται σε mainboards με την υποδοχή "Slot A" που ανέπτυξε η AMD και στην οποία τοποθετούνται μόνο οι συγκεκριμένοι επεξεργαστές. Η υποδοχή "Slot A" βασίζεται στο πρωτόκολλο επικοινωνίας Alpha EV6 της Digital, που σε πρώτη φάση προσφέρει δίαυλο επικοινωνίας μεταξύ chipset και επεξεργαστή με συχνότητα 200MHz. Επιπλέον, παρέχει ανεξάρτητα κανάλια μεταφοράς δεδομένων μεταξύ chipset-μνήμης και chipset-PCI/AGP bus, επιτρέποντας έτσι τη χρήση της συμβατικής μνήμης των 100MHz.

Ο Athlon περιλαμβάνει 21,8 εκατομμύρια transistors, κατασκευάζεται με τεχνολογία 0,25 micron και παράγεται σε εκδόσεις 500, 550, 600, 650 και 700MHz. Υποστηρίζεται από 512KB μνήμης cache δευτέρου επιπέδου, η οποία τρέχει με το 1/2 της συχνότητας λειτουργίας του επεξεργαστή, καθώς και από 128KB μνήμης cache πρώτου επιπέδου.

Στην πράξη, οι επεξεργαστές K6-2 προσφέρουν συνολικά χαμηλότερες επιδόσεις από τους άμεσους ανταγωνιστές τους (Celeron), καθότι διαθέτουν μαθηματικό συνεπεξεργαστή (FPU) πολύ χαμηλής ισχύος, με αποτέλεσμα να πλήττονται σημαντικά τα παιχνίδια καθώς και εφαρμογές rendering, μοντελοποίησης, video editing κ.ά. Το κόστος τους, ωστόσο, βρίσκεται σε εξευτελιστικά επίπεδα και αν το σετ εντολών που περιλαμβάνουν υποστηριχθεί σωστά, μπορούν να προσφέρουν επιδόσεις αντίστοιχες των Celeron. Προτείνονται βέβαια κυρίως για εφαρμογές "γραφείου" και όχι για επαγγελματικές εφαρμογές. Ο K6-III, από την άλλη, είναι ένας ισχυρός αντίπαλος των Pentium II, προσφέροντας εφάμιλλες επιδόσεις στους περισσότερους τομείς πλην αυτών όπου μειονεκτεί και ο K6-2. Ο Athlon, τέλος, υπερτερεί έναντι του Pentium III σε όλους τους τομείς, αν και το χάσμα με τις νεότερες εκδόσεις των επεξεργαστών της Intel έχει μειωθεί.

Η Intel διαθέτει αυτή τη στιγμή στην αγορά τους επεξεργαστές Celeron, Pentium II και Pentium III.

Ο Celeron διαφέρει από τα μεγαλύτερα "αδέλφια" του μόνο στη χωρητικότητα της μνήμης cache δευτέρου επιπέδου, που εντοπίζεται σε 128KB (έναντι 512KB) και στο bus των 66MHz που χρησιμοποιεί (έναντι 100MHz). Ωστόσο, η μνήμη cache λειτουργεί με τη συχνότητα λειτουργίας του επεξεργαστή (αντί με το μισό αυτής), αντισταθμίζοντας έτσι εν μέρει τη μικρή χωρητικότητα. Ο Celeron παράγεται σε εκδόσεις 333, 366, 400, 433, 466 και 500MHz, με τις δύο πρώτες να έχουν σημαντικά περιθωριοποιηθεί.

Οι Celeron διακρίνονται στις εκδόσεις PPGA και Slot 1, με την τελευταία να έχει σχεδόν εξαφανιστεί από την αγορά. Ανάμεσα στις δύο εκδόσεις δεν υπάρχει η παραμικρή διαφορά σε επιδόσεις, απλά η PPGA τοποθετείται στα mainboards με το νέο "Socket 370", το οποίο δέχεται μόνο τους συγκεκριμένους επεξεργαστές, οπότε είναι προτιμότερο να καταφύγετε στη λύση ενός mainboard τύπου "Slot 1", ώστε να υπάρχει δυνατότητα τοποθέτησης και των υπόλοιπων επεξεργαστών της Intel. Ο PPGA Celeron τοποθετείται σε "Slot-1" με τη χρήση ενός ειδικού αντάπτορα, ο οποίος κοστίζει περίπου 3.000 δρχ.



Μετά την παρουσίαση του Pentium III, ο Pentium II έχει μπει στο περιθώριο. Δεν θα μπορούσε άλλωστε να συμβαίνει κάτι διαφορετικό, αφού οι δύο οικογένειες διαθέτουν τα ίδια ακριβώς χαρακτηριστικά (100MHz bus, 512KB cache δευτέρου επιπέδου που τρέχουν με το μισό της συχνότητας του επεξεργαστή), ενώ ο Pentium III περιλαμβάνει επιπλέον το σετ εντολών SSE. Η παραγωγή του Pentium II έχει ήδη σταματήσει, αλλά στην αγορά διατίθενται ακόμα οι εκδόσεις των 350 και 400MHz.

Στις 25 Οκτωβρίου η Intel ανακοίνωσε τη διάθεση 15 νέων επεξεργαστών (μαζί με εκδόσεις για φορητούς υπολογιστές και servers), που ήρθαν να προστεθούν στις ήδη υπάρχουσες εκδόσεις του Pentium III. Οι περισσότεροι νέοι Pentium III βασίζονται στον πυρήνα με την κωδική ονομασία "Copper-

mine", ο οποίος κατασκευάζεται με 0,18 micron, περιλαμβάνει 256KB cache δευτέρου επιπέδου (τρέχει στη συχνότητα λειτουργίας του chip), υποστηρίζει 100 και 133MHz bus και διαθέτει μερικές επιπλέον -δευτερεύουσας σημασίας- βελτιστοποιήσεις. Οι νέοι επεξεργαστές αναγνωρίζονται από δύο χαρακτηριστικά γράμματα: το "E" και το "B". Το "E" υποδηλώνει ότι ο επεξεργαστής περιλαμβάνει τον πυρήνα "Coppermine" με όλα τα χαρακτηριστικά που προαναφέραμε, ενώ το "B" υποδηλώνει την αύξηση της συχνότητας του bus στα 133MHz. Η κίνηση αυτή έγινε από την Intel με στόχο την καλύτερη αφομοίωση από την αγορά, αφού τα μοναδικά mainboards που υποστηρίζουν σωστά bus με συχνότητα 133MHz είναι αυτά που βασίζονται στα αναμενόμενα chipsets i820 και i840, καθώς και σε μια έκδοση του i810. Πάντως, πρέπει να σημειωθεί ότι στην Ελλάδα είναι εξαιρετικά δύσκολο να βρεθεί μνήμη PC133, ώστε να υποστηρίζει bus με 133MHz. Επίσης, έκαναν την εμφάνισή τους δύο εκδόσεις με την ονομασία "FC-PGA", ωστόσο δεν υπάρχει αυτή τη στιγμή mainboard για να τις τοποθετήσετε.



Οσον αφορά στον τομέα των επιδόσεων, ο Celeron είναι ένας επεξεργαστής γενικής χρήσης, που αποδίδει καλά κάτω από όλες τις συνθήκες, ενώ κοστίζει πολύ λίγα χρήματα. Για τους περισσότερους χρήστες η αγορά ενός Pentium III χαρακτηρίζεται μάλλον υπερβολική, ιδιαίτερα τη στιγμή που στη συγκεκριμένη κατηγορία κυριαρχεί ο Athlon της AMD. PC



ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΩΝ

Επεξεργαστές	Χωρίς ΦΠΑ	Με ΦΠΑ
AMD K6-2 350	15.900	18.762
AMD K6-2 400	17.950	21.181
AMD K6-2 450	21.900	25.842
AMD K6-III 400	39.738	46.891
AMD K6-III 450	59.500	70.210
AMD Athlon 500	75.000	88.500
AMD Athlon 550	100.800	118.944
AMD Athlon 600	162.400	191.632
INTEL Celeron PPGA 400	21.850	25.783
INTEL Celeron PPGA 433	26.350	31.093
INTEL Celeron PPGA 466	33.600	39.648
INTEL Celeron PPGA 500	50.900	60.062
INTEL Pentium II 350	37.500	44.250
INTEL Pentium II 400	40.900	48.262
INTEL Pentium III 450	62.500	73.750
INTEL Pentium III 500	82.900	97.822
INTEL Pentium III 500E FCPGA	117.600	138.768
INTEL Pentium III 533B	109.800	129.564
INTEL Pentium III 550	119.900	141.482
INTEL Pentium III 550E FCPGA	135.000	159.300
INTEL Pentium III 600	159.900	188.682
INTEL Pentium III 600B	161.500	190.570
INTEL Pentium III 600E	164.650	194.287
INTEL Pentium III 600EB	169.700	200.246
INTEL Pentium III 650E	219.000	258.420
INTEL Pentium III 666EB	223.450	263.671
INTEL Pentium III 700E	277.800	327.804
INTEL Pentium III 733EB	285.600	337.008

Σημ.: Οι τιμές μέχρι και τον Pentium III 600E αφορούν σε OEM εκδόσεις.

ΣΕΤ ΕΝΤΟΛΩΝ

Η απόδοση των σημερινών επεξεργαστών στα παιχνίδια, καθώς και σε multimedia-επαγγελματικές εφαρμογές εξαρτάται κατά μεγάλο ποσοστό από το σετ εντολών που ενσωματώνουν. Το σετ εντολών περιέχει εξειδικευμένες ρουτίνες-αλγόριθμους για την επιτάχυνση συγκεκριμένων λειτουργιών που έχουν να κάνουν με 3D γραφικά, ήχο, βίντεο κ.ά. Ολοι οι επεξεργαστές της AMD περιλαμβάνουν το σετ εντολών 3DNow! που ανέπτυξε η ίδια, με σκοπό να προσφέρει βελτιωμένη απόδοση στα τρισδιάστατα γραφικά. Ο Athlon διαθέτει μία βελτιωμένη έκδοση του εν λόγω σετ εντολών, που περιλαμβάνει 24 νέες εντολές σε συνδυασμό με τις 21 της αρχικής έκδοσης. Η Intel, από την άλλη, έχει αναπτύξει το σετ εντολών Streaming SIMD Extensions (SSE), που περιλαμβάνουν οι επεξεργαστές Pentium III και το οποίο διαθέτει στο σύνολό του 70 εντολές.

Για να μπει σε λειτουργία ένα σετ εντολών, πρέπει να υποστηρίζεται είτε από το παιχνίδι είτε από τους drivers της κάρτας γραφικών. Στην πρώτη περίπτωση, η αύξηση στις επιδόσεις είναι σαφώς μεγαλύτερη. Ωστόσο δεν χρησιμοποιούν όλα τα παιχνίδια το ίδιο αποδοτικά το σετ εντολών του ενός ή του άλλου επεξεργαστή, με αποτέλεσμα οι επιδόσεις να μην είναι αυτές που αρχικά διαφημίζονται από τους κατασκευαστές. Αλλοι τίτλοι, από την άλλη, χρησιμοποιούν αποκλειστικά ένα σετ εντολών, ενώ ορισμένοι δεν κάνουν πολύ καλή αξιοποίηση του σετ εντολών συγκεκριμένων επεξεργαστών, οπότε προσφέρουν χαμηλότερες -από τις αναμενόμενες- επιδόσεις.

Οσον αφορά στη σύγκριση μεταξύ των δύο σετ εντολών, θα λέγαμε ότι κανένα δεν έχει αποδείξει την ανωτερότητά του, τουλάχιστον όσον αφορά στα τρισδιάστατα γραφικά. Φυσικά, κάθε σύγκριση εξυπακούεται ότι αφορά στο 3DNow! δεύτερης γενιάς που περιλαμβάνει ο Athlon. Το πλεονέκτημα του 3DNow! είναι ότι υπάρχει περισσότερο καιρό στην αγορά, οπότε έχει τύχει μεγαλύτερης υποστήριξης, έστω και στη μειωμένων δυνατοτήτων έκδοση που διαθέτουν οι επεξεργαστές K6-2/III.

ISDN

Η ΕΝΟΠΟΙΗΣΗ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ!

Ψηφιοποιημένη μετάδοση της πληροφορίας με ρυθμό πολύ υψηλότερο από αυτόν που γνωρίζουμε σήμερα. Με μία φράση: το τεράστιο κέρδος από τη χρήση του ISDN στο χώρο της τηλεφωνίας!

του Παναγιώτη Σ. Ανδριανέση
pandri@compupress.gr

Όπως γίνεται όλο και πιο φανερό, ο τομέας των τηλεπικοινωνιών αναδεικνύεται στον δυναμικότερα αναπτυσσόμενο κλάδο της παγκόσμιας οικονομίας. Η πρόοδος στον τομέα της τεχνολογίας αλλά και η παγκοσμιοποίηση της αγοράς είχαν ως συνέπεια να επέλθει σωρεία αλλαγών στη διεθνή αγορά τηλεπικοινωνιών και δημιούργησαν νέες ανάγκες στους καταναλωτές, οι οποίες εκφράστηκαν με τη μορφή νέων, υψηλών απαιτήσεων υπηρεσιών. Ετσι, ήδη από την περασμένη δεκαετία αναπτύχθηκε η επιθυμία για τη δημιουργία ενός ενιαίου δικτύου και το 1984 η CCITT (Διεθνής Συμβουλευτική Επιτροπή Τηλεφωνίας & Τηλεγραφίας) σχεδίασε το ISDN (Integrated Service Digital Network), ένα "ψηφιακό δίκτυο ολοκληρωμένων υπηρεσιών", με σκοπό να προσφέρει ενοποιημένη εξυπηρέτηση ευρέος φάσματος υπηρεσιών με την υπάρχουσα υποδομή (δισύρματα χάλκινα καλώδια), όπως μετάδοση φωνής, δεδομένων, κειμένου, videoconferencing. Στο σημείο αυτό να τονίσουμε πως η υπηρεσία ISDN δεν απαιτεί καλωδίωση άλλη από αυτήν που χρησιμοποιείται ήδη για το υπάρχον τηλεφωνικό δίκτυο, αλλά είναι απαραίτητο να υποστηρίζεται από το τηλεφωνικό κέντρο της περιοχής στην οποία ανήκει το σπίτι σας. Σύμφωνα με τον ΟΤΕ, η ψηφιοποίηση των τηλεφωνικών κέντρων, η οποία γίνεται με ταχείς ρυθμούς, θα επιτρέψει σύντομα σε μεγάλο ποσοστό των μεγαλύτερων πόλεων της Ελλάδας να έχουν πρόσβαση στην υπηρεσία αυτή.

ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ISDN

Βασικές υπηρεσίες

- Υπηρεσίες Φορέα (προσδιορίζουν τα χαρακτηριστικά μετάδοσης ενός δικτύου και παρέχουν τη δυνατότητα για μεταφορά πληροφορίας μεταξύ διεπαφών χρήστη-δικτύου, καθορίζουν δηλαδή το αν από το δίκτυο θα επιτρέπεται η μετάδοση φωνής ή/και δεδομένων ή/και εικόνας κ.λπ.)
- Υπηρεσίες Μεταγωγής Κυκλώματος (προσφέρονται από το δίκτυο)
- Υπηρεσίες Μεταγωγής Πακέτου (μέσω αυτών μπορεί κάποιος να χρησιμοποιήσει το ISDN ως δίκτυο πρόσβασης σε δίκτυα μεταγωγής πακέτου)
- Τηλε-υπηρεσίες (συμβατική τηλεφωνία, fax, videotex κ.ά.)

Συμπληρωματικές υπηρεσίες

- Παρουσίαση Ταυτότητας Καλούσας Γραμμής (παρέχει στον καλούμενο τη δυνατότητα να πληροφορείται τον αριθμό ISDN του καλούντος καθώς και πρόσθετα στοιχεία αναγνώρισης της ταυτότητάς του, όπως την υποδιεύθυνσή του)



isdn TAPI

• Περιορισμός Εμφάνισης Καλούσας Γραμμής (προσφέρει στον καλούντα τη δυνατότητα να εμποδίζει την εμφάνιση του ISDN αριθμού του καθώς και άλλων βοηθητικών στοιχείων αναγνώρισής του στον καλούμενο)
• Διεπιλογή (δίνει τη δυνατότητα να επικοινωνεί με εσωτερικές συνδέσεις ιδιωτικών συνδρομητικών κέντρων διεπιλογής ISDN χωρίς τη μεσολάβηση τηλεφωνήτριας)
• Πολλαπλός Συνδρομητικός Αριθμός [παρέχει τη δυνατότητα ύπαρξης περισσότερων του ενός ξεχωριστών αριθμών ISDN σε μόνο μία διεπαφή (γραμμή ISDN)]
• Δυνατότητα Μετάθεσης Τερματισμού (κάνει εφικτή τη μετακίνηση της τερματικής από μία πρίζα σε άλλη εντός της ίδιας βασικής πρόσβασης και ενώ υπάρχει κλήση σε εξέλιξη, οπότε διακόπτεται για περιορισμένο χρονικό διάστημα η εν λόγω κλήση και συνεχίζεται μόλις η τερματική συσκευή συνδεθεί εκ νέου)
• Κλειστή Ομάδα Χρηστών (παρέχει τη δυνατότητα συγκρότησης ομάδων, όπου η πρόσβαση προς/από τρίτους είναι απαγορευμένη, τα μέλη της οποίας μπορούν να επικοινωνούν μεταξύ τους, ενώ αντίθετα δεν μπορούν να επικοινωνούν με χρήστες εκτός της ομάδας)
• Παρουσίαση Συνδεθείσας Γραμμής (προσφέρει στον καλούντα συνδρομητή τη δυνατότητα να πληροφορείται τον αριθμό ISDN του καλούμενου συνδρομητή καθώς και άλλα βοηθητικά στοιχεία αναγνώρισής του)
• Απαγόρευση Παρουσίασης Συνδεθείσας Γραμμής (παρέχει στον καλούμενο τη δυνατότητα να εμποδίζει την εμφάνιση του αριθμού του ISDN στη συσκευή του καλούντος)
• Σηματοδοσία Μεταξύ Χρηστών (δίνει την ευχέρεια σε έναν χρήστη ISDN να ανταλλάσσει γραπτά μηνύματα με άλλον χρήστη μέσω του καναλιού σηματοδοσίας και παράλληλα με την κλήση)
• Υποδιευθυνσιοδότηση (ο καλούμενος έχει τη δυνατότητα να επεκτείνει την αριθμοδότησή του πέραν του ενός ISDN αριθμού που του έχει παραχωρηθεί)
• Ένδειξη Αναμονής Κλήσης (επιτρέπει σε συνδρομητή με αποκατεστημένη κλήση να ειδοποιηθεί για νέα εισερχόμενη κλήση με την πληροφορία ότι δεν υφίσταται διαθέσιμο κανάλι Β. Στη συνέχεια ο χρήστης μπορεί να αποδεχτεί, να απορρίψει ή ακόμη και να αγνοήσει την κλήση που βρίσκεται σε αναμονή)
• Πληροφορίες Χρέωσης (δίνουν στο συνδρομητή τη δυνατότητα να λάβει πληροφορίες χρέωσης με βάση την πραγματοποιούμενη κλήση)

ΤΟ ΚΟΣΤΟΣ ΤΗΣ ΥΠΗΡΕΣΙΑΣ ISDN

ΒΑΣΙΚΗ ΠΡΟΣΒΑΣΗ ISDN (BRA)

Ενιαίο τέλος για κάθε σύνδεση	30.000 δρχ. (νέος αριθμός)
Ενιαίο τέλος για κάθε σύνδεση	15.000 δρχ. (υπάρχων αριθμός)
Πρόσθετο τέλος για επικοινωνία data	25.000 δρχ. (για το πρώτο Β κανάλι)
	20.000 δρχ. (για κάθε επιπλέον κανάλι)
Βασικά μηνιαία τέλη για απλή σύνδεση	6.000 δρχ. (1 αριθμός με δυνατότητα επέκτασης)
Βασικά μηνιαία τέλη για την ειδική σύνδεση	6.500 δρχ. (1 αριθμός επικεφαλής συν 2 MSN αριθμοί ISDN με δυνατότητα επέκτασης)
Τέλη τηλεφωνικών συνδιαλέξεων -	
Βασικά μηνιαία τέλη για DDI σύνδεση	7.500 δρχ.
Πρόσθετα μηνιαία τέλη για επικοινωνία DATA	25.000 δρχ. (για κάθε Β κανάλι)
	10.000 δρχ. (για το D κανάλι)
Τέλη επικοινωνιών (Αστικών-Υπεραστικών-Διεθνών)	Οπως στην ψηφιακή τηλεφωνία*
Πολλαπλός συνδρομητικός αριθμός	250 δρχ. /μήνα (για κάθε αριθμό MSN)
Υποδιευθυνσιοδότηση	200 δρχ./μήνα (για κάθε αριθμό)
Ενδειξη αναμονής κλήσης	ατελώς
Θέση κλήσης σε αναμονή	ατελώς
Φορητότητα τερματικού	ατελώς
Εκτροπή κλήσεων	ατελώς
Παροχή πληροφοριών χρέωσης	ατελώς
Αναλυτική χρέωση ανά έκδοση λογαριασμού	Ισχύει το ίδιο με την τηλεφωνία
Παρουσίαση αναγνώρισης καλούσας γραμμής	ατελώς
Περιορισμός παρουσίασης καλούσας γραμμής	600 δρχ./μήνα
Παρουσίαση αναγνώρισης συνδεδεμένης γραμμής	ατελώς
Περιορισμός αναγνώρισης συνδεδεμένης γραμμής	600 δρχ./μήνα
Κλειστή ομάδα χρηστών	500 δρχ./μήνα, τέλος και αριθμό
Αναγνώριση κακόβουλης κλήσης	
Για κάθε σύνδεση (απλή, ειδική, DDI)	10.000 δρχ. (για χρήση μέχρι 5 ημέρες)
	1.000 δρχ./ημέρα (πέραν των 5 ημερών)
Φραγή εξερχόμενης επικοινωνίας	2.000 δρχ./μήνα (για κάθε σύνδεση)
Σηματοδοσία από χρήστη σε χρήστη	250 δρχ./μήνα (για κάθε σύνδεση)

** Για κάθε κανάλι Β που χρησιμοποιείται εφαρμόζεται η χρονοχρέωση που ισχύει στην ψηφιακή τηλεφωνία. Για χρήση εικονοτηλεφώνων η χρέωση επικοινωνίας (αστική, υπεραστική, διεθνή) θα είναι επί δύο.*

ΤΟ ISDN ΜΕ ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ



Σύμφωνα με τη CCITT, το ISDN ορίζεται ως ένα δίκτυο που αποτελεί εξέλιξη του ολοκληρωμένου ψηφιακού τηλεφωνικού δικτύου (Integrated Digital Network-IDN) και παρέχει ψηφιακή σύνδεση σε όλη την έκτασή του (end-to-end). Το ISDN υποστηρίζει ένα ευρύ πεδίο υπηρεσιών, στις οποίες οι συνδρομητές έχουν πρόσβαση μέσω περιορισμένου αριθμού διεπαφών (interfaces). Η γραμμή ISDN αποτελείται από δύο κανάλια Β ταχύτητας 64Kbps και ένα κανάλι D ταχύτητας 16Kbps. Τα δύο Β κανάλια μπορούν να μεταφέρουν ήχο και εικόνα και να συνδυαστούν φτάνοντας σε ταχύτητες 128Kbps. Κάθε κανάλι είναι ανεξάρτητο από το άλλο (π.χ. μπορούμε να μιλάμε στο τηλέφωνο ενώ ταυτόχρονα σερφάρουμε στο Internet). Τα κανάλια αυτά είναι λογικά, όχι φυσικά, δηλαδή μην περιμένετε να δείτε 3 σύρματα στο σπίτι σας, ένα για κάθε κανάλι. Το κοινό, δισύρματο καλώδιο που έρχεται ήδη στο σπίτι σας από τον ΟΤΕ σε σύνδεση BRI (Basic Rate Interface) είναι σε θέση να φιλοξενήσει τα κανάλια αυτά.

INTRACOM NETMOD

Η ελληνική εταιρία Intracom, που δραστηριοποιείται στο χώρο των τηλεπικοινωνιών -συμφερόντων Σωκράτη Κόκκαλη-, έχει αναπτύξει και διαθέτει ήδη στους πελάτες της (και) μέσω Ο.Τ.Ε. δύο τύπους Network Terminator (NT) -τον απλό (netCon), που δίνει στο συνδρομητή τη δυνατότητα να συνδέσει μέχρι και οκτώ ψηφιακές συσκευές (τηλέφωνα, fax κ.λπ.), και τον σύνθετο (netCon+), που εκτός των οκτώ ψηφιακών συσκευών παρέχει τη δυνατότητα σύνδεσης έως και δύο αναλογικών συσκευών (συμβατικά αναλογικά τηλέφωνα, κοινά fax, dial-up modems κ.λπ.). Με τις συσκευές αυτές πραγματοποιείται η διασύνδεση των τερματικών συσκευών (Terminal Equipment) ενός συνδρομητή με το ISDN κέντρο (όταν η παροχή από το κέντρο είναι τύπου BRA). Ενα ακόμη "έξυπνο" προϊόν, το netMod, θεωρείται πρωτοποριακό διεθνώς. Το netMod παρέχει επιπλέον της δυνατότητας σύνδεσης ψηφιακών συσκευών τύπου ISDN και αναλογικών (POTS) και τη δυνατότητα σύνδεσης μέσω προσωπικού υπολογιστή (PC) σε δίκτυα όπως το Internet, χωρίς τη χρήση επιπλέον εξοπλισμού (π.χ. dial-up modem ή ISDN modem). Η σύνδεση μέχρι οκτώ ISDN ψηφιακών τερματικών συσκευών γίνεται μέσω του S-bus με συνδετήρες RJ-45, των τερματικών συσκευών τύπου POTS μέσω δύο αναλογικών διασυνδέσεων με συνδετήρες RJ-11, ενώ η σύνδεση με τον προσωπικό υπολογιστή γίνεται μέσω μίας ασύγχρονης σειριακής πόρτας (RS232). Το netMod τροφοδοτείται από το δίκτυο της Δ.Ε.Η. και σε περίπτωση διακοπής ρεύματος τροφοδοτεί μία συσκευή (ψηφιακή ή αναλογική) από το τηλεπικοινωνιακό δίκτυο. Το netMod έχει σχεδιασθεί με βάση τις διεθνείς προδιαγραφές EURO-ISDN και CE. Οι δυνατότητες που καθιστούν το netMod "έξυπνο" τερματικό είναι η προσαρμογή εύρους ζώνης ανάλογα με τις απαιτήσεις και τις συνθήκες μετάδοσης (Bandwidth on Demand), η αναγνώριση εισερχόμενης κλήσης, η μνήμη flash για εύκολη αναβάθμιση λογισμικού, η δυνατότητα απομακρυσμένης διαχείρισης και μεταφόρτωσης λογισμικού μέσω συστήματος διαχείρισης δικτύου από τον τηλεπικοινωνιακό οργανισμό, ο αυτοέλεγχος αναλογικών και ψηφιακών κυκλωμάτων και, τέλος, η κατάσταση εξοικονόμησης ενέργειας (power saving).



- Προώθηση Κλήσεων (επιτρέπει στο χρήστη να προωθεί μέσω του δικτύου ISDN σε άλλον αριθμό όλες τις εισερχόμενες προς αυτόν κλήσεις που συναρτώνται με τις βασικές τηλεπικοινωνιακές υπηρεσίες. Η δυνατότητα του χρήστη να πραγματοποιεί εξερχόμενες κλήσεις δεν επηρεάζεται)
- Αναγνώριση Κακόβουλων Κλήσεων (προσφέρει στον ενδιαφερόμενο τη δυνατότητα να ζητήσει τον εντοπισμό και την καταγραφή, μέσα από το δίκτυο, της προέλευσης μίας εισερχόμενης κλήσης)
- Συγκράτηση Κλήσης (παρέχει τις δυνατότητες για προσωρινή διακοπή της επικοινωνίας μίας υφιστάμενης κλήσης και ακολούθως, εφόσον είναι επιθυμητό, για εκ νέου αποκατάσταση της επικοινωνίας)

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ISDN

Συνοπτικά, οι κυριότερες εφαρμογές του ISDN είναι οι ακόλουθες:

- Μεταφορά αρχείων και δεδομένων [το ISDN μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη μεταφορά δεδομένων παρέχοντας υψηλές ταχύτητες μετάδοσης (128Kbps) και αξιοπιστία]
- Επικοινωνία με εικόνα και φωνή (η εφαρμογή αυτή επιτυγχάνει απευθείας σύνδεση των δύο συμμετεχόντων και δεν απαιτεί την ύπαρξη προσωπικού υπολογιστή παρά π.χ. ενός βιντεοτηλεφώνου)
- Σύνδεση μεταξύ δικτύων (π.χ. σύνδεση του τοπικού δικτύου με το Internet)
- Σύνδεση ιδιώτη με ένα δίκτυο (αφορά κυρίως σε τηλε-εργαζόμενους, οι οποίοι πρέπει να ανταλλάσσουν μεγάλο όγκο δεδομένων με τα γραφεία της εταιρίας τους, ενώ στην ίδια κατηγορία εμπίπτει και η σύνδεση ιδιώτη με το Internet)

ΕΝΝΟΙΕΣ & ΟΡΙΣΜΟΙ

Πέντε είναι τα κύρια σημεία στην αρχιτεκτονική του ISDN:

1) Αριθμός και τύπος των χρησιμοποιούμενων καναλιών μετάδοσης. Τα κανάλια με τα οποία ο χρήστης έχει πρόσβαση στο ISDN μπορεί να είναι δύο ειδών: επικοινωνίας ή σηματοδοσίας. Η ITU έχει προσδιορίσει τρεις τύπους καναλιών όσον αφορά στην ταχύτητα μετάδοσης:

✔ Κανάλι B των 64Kbps - Κανάλι επικοινωνίας (για τη μεταφορά φωνής και δεδομένων)

✔ Κανάλι D των 16 ή 64Kbps - Κανάλι σηματοδοσίας

✔ Κανάλι H των 384 (Ho) ή 1.536 (H11) ή 1.920 (H12) Kbps - Κανάλι επικοινωνίας (videoconferencing)

Με βάση τα ανωτέρω κανάλια, υπάρχουν δύο κύριοι τύποι πρόσβασης στο δίκτυο ISDN:

✔ Πρόσβαση Βασικού Ρυθμού ή 2B+D (Basic Rate Access, BRA)

✔ Πρόσβαση Πρωτεύοντος Ρυθμού ή 30B+D (Primary Rate Access, PRA)

✔ Η βασική πρόσβαση συνίσταται από δύο κανάλια B και ένα κανάλι D (16 kbps), τα οποία πολυπλέκονται με τη διαδικασία της χρονικής πολυπλεξίας (Time Division Multiplexing). Ετσι διεξάγονται τρεις διαφορετικές επικοινωνίες ταυτόχρονα, για παράδειγμα:

✔ δύο ανεξάρτητες τηλεφωνικές επικοινωνίες των 64Kbps και μία επικοινωνία data χαμηλής ταχύτητας ή

✔ δύο ανεξάρτητες επικοινωνίες των 64Kbps, όπως τηλεφωνία, fax, data, τηλεδιάσκεψη, και μία επικοινωνία data χαμηλής ταχύτητας.

2) Σημεία αναφοράς (Reference points)

✔ Συσκευή τερματικού terminal equipment 1, TE1 (τερματικά τηλεφώνου, υπολογιστές, τερματικά telefax και γενικότερα τερματικά που έχουν ενσωματωμένο λογισμικό για την επικοινωνία τους με το ISDN κέντρο)

✔ Συσκευή τερματικού terminal equipment 2, TE2 (κοινές τηλεφωνικές συσκευές)

✔ Προσαρμογέας τερματικού Terminal Adapter, TA [για τη σύνδεση μη συμβατών τερματικών (TE2) στο δίκτυο ISDN]

✔ Τερματικό δικτύου 1 Network Terminal 1, NT1 (το ακραίο σημείο του δικτύου στο οποίο θα συνδεθεί ο χρήστης και το οποίο μετατρέπει το δισύρματο U interface στο τετρασύρματο S/T interface)

✔ Τερματικό δικτύου 2 Network Terminal 2, NT2 (Private Branch Exchange ή LAN)

3) Σημεία διασύνδεσης μεταξύ χρηστών και δικτύου

4) Τοπολογίες διασύνδεσης (point-to-point και passive bus)

5) Σηματοδοσία του δικτύου

- Τηλε-εργασία
- Τηλε-εκπαίδευση
- Τηλεϊατρική
- Τηλεδιάσκεψη - Videoconferencing (για επικοινωνία με φωνή και εικόνα μέχρι και 16 διαφορετικών σημείων ανά τον κόσμο)

ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΤΟΥ ISDN



Οπως έγινε φανερό από τα προηγούμενα, το ISDN αφορά σε ένα σύνολο από νέες δυνατότητες και υπηρεσίες, οι οποίες σχετικά πρόσφατα εισήχθησαν στα τηλεφωνικά κέντρα του ΟΤΕ και τις οποίες μπορείτε να εκμεταλλευτείτε για διάφορες εφαρμογές τηλεπικοινωνιών (επικοινωνία φωνής, data, Internet κ.λπ.).

Τα σημαντικότερα και εμφανέστερα πλεονεκτήματα του ISDN είναι τα ακόλουθα:

- Φθηνή, γρηγορότερη, ασφαλέστερη και ποιοτικά ανώτερη ψηφιακή μετάδοση, λιγότερο ευαίσθητη στα παράσιτα τόσο στο τηλεφωνικό δίκτυο όσο και στη μετάδοση δεδομένων
- Απλοποιημένη και τυποποιημένη καλωδίωση (μέχρι πρότινος η καλωδίωση αποτελούνταν από δύο ή τέσσερα καλώδια για την τηλεφωνία, σύνδεση μέσω ειδικού εξοπλισμού για τα δίκτυα Πληροφορικής V24, X21, V28 κ.λπ.)
- Καλύτερη και πιο αποτελεσματική χρήση του τηλεφωνικού δικτύου
- Προσπέλαση σε πολλές εφαρμογές μέσω μόνο μίας σύνδεσης

Συμπερασματικά, νέες υπηρεσίες και πολλαπλές -υψηλής ποιότητας- συνδέσεις ταυτόχρονα στην ίδια πρόσβαση συνιστούν το κύριο όφελος από τη χρήση του ISDN στο σπίτι. Δοκιμάστε το καθώς οι νέες, χαμηλές τιμές, τόσο του Ο.Τ.Ε. όσο και των ISPs για πρόσβαση στο Διαδίκτυο, σας το επιτρέπουν πια! PC

ΤΙ ΝΑ ΠΡΟΣΕΞΕΤΕ!

Αφού ενημερωθείτε σχετικά με τη διαθεσιμότητα της υπηρεσίας ISDN στην περιοχή σας (καλώντας το τηλέφωνο 134), θα πρέπει να επισκεφθείτε το πλησιέστερο γραφείο (Τηλεπικοινωνιακό Κατάστημα) του ΟΤΕ, όπου μπορείτε να συμπληρώσετε τη σχετική αίτηση και σε λίγες μέρες θα έχετε σύνδεση ISDN στο σπίτι σας. Συνήθως, αν το κέντρο της περιοχής σας δεν έχει πολλές διαθέσιμες γραμμές, σε προτεραιότητα μπαίνουν οι επιχειρήσεις και στη συνέχεια εξυπηρετούνται οι ιδιώτες. Στην αίτηση που θα συμπληρώσετε προσέξτε τα ακόλουθα:

* Ενεργοποιήστε τις υπηρεσίες αναγνώρισης κλήσεων, advice of charge, call holding, call waiting και call forwarding (όλες δωρεάν).

* Μπορείτε να ζητήσετε ως και δέκα (10) τηλεφωνικά νούμερα στην ίδια γραμμή ISDN (ταυτόχρονα βέβαια θα μπορείτε να χρησιμοποιείτε μόνο δύο). Ετσι, θα μπορείτε να ορίσετε, για παράδειγμα, έναν αριθμό για fax, σε μια συσκευή να καταλήγουν 3 ή 4 νούμερα τηλεφώνου ή ανάλογα με το νούμερο του καλούντος να κατευθύνεται η κλήση σε όποια γραμμή και σε όποια συσκευή επιθυμείτε. Η χρέωση για κάθε νούμερο είναι πάρα πολύ μικρή, μόνο 250 δρχ.

* Αν δεν επιθυμείτε MSN αλλά subaddressing (οπότε έχετε έναν βασικό αριθμό και επικοινωνείτε με άλλους χρήστες της γραμμής ISDN εσωτερικά με μικρότερα νούμερα, π.χ. 3ψήφια), η χρέωση είναι 200 δρχ. ανά νούμερο.

ΣΥΣΚΕΥΕΣ ISDN

Ο εξοπλισμός που απαιτείται για τη σύνδεση εξαρτάται άμεσα από την εφαρμογή που θα πραγματοποιήσει ο χρήστης. Μπορεί να ποικίλει από ένα ISDN τηλέφωνο ή ένα ISDN fax μέχρι ένα σύστημα videoconferencing μέσω υπολογιστή ή μέσω των εικονοτηλεφώνων που διατίθενται αυτή τη στιγμή στην αγορά. Μία από τις πιο συνηθισμένες χρήσεις της υπηρεσίας ISDN είναι η σύνδεση ενός υπολογιστή με το Internet, η οποία μπορεί να χρησιμοποιηθεί για μεταφορά δεδομένων, φωνής ή ακόμα και για videoconferencing. Ανεξάρτητα από την εφαρμογή που θα επιλέξει ο χρήστης, στον εξοπλισμό που θα χρειαστεί περιλαμβάνεται μια συσκευή, η οποία ονομάζεται terminal adapter, διατίθεται από τον ΟΤΕ και το κόστος της περιλαμβάνεται στην τιμή εγκατάστασης της υπηρεσίας ISDN. Είναι σημαντικό να αναφέρουμε ότι η πρώτη συσκευή που θα τοποθετηθεί στο terminal adapter θα πρέπει να είναι ISDN (fax, τηλέφωνο, modem κ.λπ.), καθώς έχει τις κατάλληλες υποδοχές ώστε να συνδεθούν σε αυτήν και συσκευές που δεν είναι ISDN. Εάν, για παράδειγμα, αγοράσετε ένα ISDN modem για σύνδεση στο Internet, αυτό θα έχει τις κατάλληλες υποδοχές για να συνδέσετε επάνω του το τηλέφωνο ή το fax που ήδη έχετε. Ως εκ τούτου η χρήση της υπηρεσίας ISDN δεν συνεπάγεται αλλαγή όλου του τηλεπικοινωνιακού εξοπλισμού που χρησιμοποιείτε.



SIEMENS PROFISET 70 ISDN

Οθόνη 2 γραμμών - 24 χαρακτήρων
16 πλήκτρα λειτουργίας - 4 πλήκτρα διαλόγου
Επανάκληση 20 τελευταίων αριθμών
Προστασία με κωδικό
Ενδειξη κόστους κλήσης, ημερομηνίας, ώρας
Ψηφιακός τηλεφωνητής (εγγραφή διάρκειας 9 λεπτών)
Μνήμη 127 αριθμών



ELMEG C 100

Ανοικτή ακρόαση
6 MSN
10 μελωδίες
7 πλήκτρα ταχείας κλήσης
200 ονόματα στη μνήμη καταλόγου
20 εγγραφές στη μνήμη αναπάντητων κλήσεων
10 εγγραφές στη μνήμη Redial
Call Forward - Auto Call Back
Call Transfer
Σύνδεση με PC, Windows utilities,
Σύνδεση με Headsets

USER POWER

ΟΥΔΕΝ... ΚΡΥΠΤΟΝ!

Προβλήματα με ένα modem μάρκας Crypto αντιμετωπίζει ο αναγνώστης μας, το e-mail του οποίου φιλοξενούμε αυτόν το μήνα. Βλέπετε, το συγκεκριμένο modem επιμένει να... κρύβει τις ικανότητές του όταν πρόκειται να λειτουργήσει στη γραμμή ISDN του φίλου μας!

**Επιμέλεια:
Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr**

Ας δώσουμε το λόγο στον συνονόματο Βαγγέλη, προκειμένου να μας εξιστορήσει τις περιπέτειές του:

"Διαβάζω συνεχώς το 'PC Master' και αφορμή για να γράψω αυτό το e-mail είναι η αδικία που νιώθει ο καταναλωτής από προϊόντα τα οποία δεν δουλεύουν και η εταιρία δεν δέχεται την επιστροφή τους.

Είμαι κάτοχος του modem Crypto PLUS 56. Η τηλεφωνική γραμμή μου είναι ISDN. Το πρόβλημα είναι ότι το συγκεκριμένο modem δεν δουλεύει με το ISDN. Δεν μπορεί να συνδεθεί πουθενά (Internet, Fax, BBS...). Η Crypto μου γνωστοποίησε ότι το modem έχει πρόβλημα και οφείλεται στο NetMod της Intracom. Προσωπικά δοκίμασα τα εξής modems: US Robotics, Zoom, Taicom, και όλα δουλεύουν άψογα. Ο καθένας μπορεί να βγάλει τα συμπεράσματά του. Η εταιρία δεν δέχεται να επιστρέψει τα χρήματά μου (74.000 δρχ.) αλλά ούτε να το ανταλλάξω με ένα άλλο μοντέλο της Crypto που δουλεύει (έστω και αν κόστιζε πάρα πολύ λιγότερα χρήματα). Τελικά, όλα τα modems Crypto 56 PLUS έχουν αυτό το πρόβλημα. Το παραδέχεται και υπάλληλος της Crypto, υποστηρίζοντας ότι γι' αυτό φταίει το NetMod. Μου είπαν ότι μόνο με το NetMod δεν δουλεύει. Ο ΟΤΕ δίνει το NetMod, όταν γίνει κάποιος συνδρομητής ISDN γραμμής. Υπονοεί ο υπάλληλος της Crypto ότι δεν δουλεύει στην Ελλάδα; Τα συμπεράσματα δικά σας.

Είμαι πολύ απογοητευμένος από την Crypto. Κρίμα που ήθελα να αγοράσω ελληνικό modem, για να στηρίξω τα ελληνικά προϊόντα.

Ελπίζω σε δημοσίευση μέσα από τη στήλη 'User Power'. Σας ευχαριστώ πολύ. Οποιος άλλος έχει το ίδιο πρόβλημα να επικοινωνήσει μαζί μου στη διεύθυνση vaggos@sbn.gr, μήπως βρούμε το δίκιο μας κάνοντας κάποιες ενέργειες ομαδικά.

Τσίρκας Ευάγγελος"

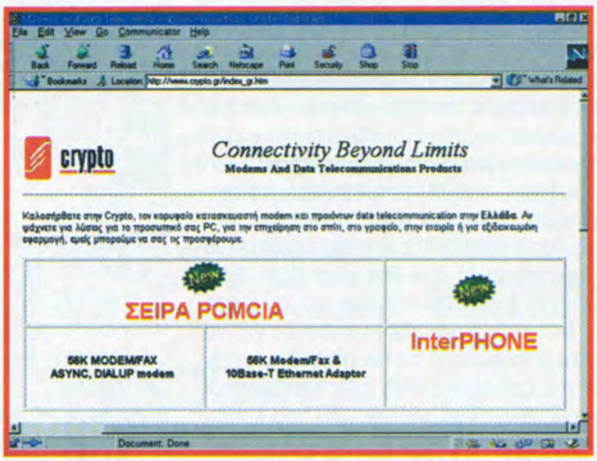
Και η απάντηση της Crypto, στην οποία κοινοποιήσαμε τα παράπονα του αναγνώστη μας:

"Αγαπητέ κ. Κράτσα,

Σας ευχαριστώ για το e-mail που μας στείλατε.

Το modem PLUS 56 K, στο οποίο αναφέρεται ο επισκέπτης σας, έχει πανευρωπαϊκή έγκριση CTR21 για 18 χώρες και σε καμία γραμμή PTT ή τηλεφωνικού κέντρου (PABX) δεν έχει πρόβλημα, εκτός του Netmod. Το modem συνδέεται στα 14.4K ή 28.8K με τη ρύθμιση S91=15 και σε συνεργασία με την Intrakom οι τεχνικοί της εταιρίας μας έχουν πετύχει ήδη το PLUS 56K να συνδέεται σε πρωτόκολλο V.90 και σε ταχύτητες 46-52K.

Ο λόγος που όλοι οι χρήστες των modems ΚΡΥΠΤΟ μας προτιμούν είναι επειδή γνωρίζουν ότι η ποιότητα των προϊόντων μας και η εξυπηρέτησή τους ήταν και θα παραμείνει η κυριότερη προτεραιότητα της εταιρίας. Είναι εύκολο να στιγματίζει κάποιος τις προσπάθειες μιας ελληνικής εταιρίας χωρίς δεύτερη σκέψη. Η μόνη απάντηση που έδωσε η ΚΡΥΠΤΟ σε πελάτη της είναι ότι, αν και το πρόβλημα δεν προέρχεται από το modem της, θα ασχοληθεί και θα δώσει τη λύση. Το πότε θα γινόταν αυτό, εξαρτιόταν από μία ολόκληρη σειρά ενεργειών, που έχουν σχέση με την έρευνα και την ανάπτυξη των προϊόντων και κανένας μηχανικός δεν μπορούσε να προσδιορίσει ακριβώς το χρόνο.



Θα ήθελα να πληροφορήσω τον επισκέπτη σας και εσάς ότι το PLUS 56K δεν αποτελεί το μόνο προϊόν που έχει πρόβλημα συμβατότητας με το Netmod, αλλά υπάρχουν αρκετά ακόμη προϊόντα (modems, απλές τηλεφωνικές συσκευές) που παρουσιάζουν παρόμοιο πρόβλημα.

Κλείνοντας, θα ήθελα

να παρατηρήσω ότι η ΚΡΥΠΤΟ διαθέτει την πείρα 15 χρόνων σχεδίασης και κατασκευής modem και το σεβασμό στον πελάτη τον αποδεικνύουμε κάθε μέρα από την πρώτη μέρα λειτουργίας της επιχείρησης έως σήμερα, και το αποδεικνύουμε για άλλη μία φορά με την επίλυση του προβλήματος στο οποίο αναφέρεται ο επισκέπτης σας.

Με φιλικούς χαιρετισμούς,
Χρήστος Τσακίρης
Για την Crypto SA"

Ας περάσουμε όμως στη συνέχεια σε ένα άλλο e-mail που λάβαμε με... αλυσιδωτές αυτή τη φορά διαμαρτυρίες:

"Κύριε Κράτσα,

Σας στέλνω αυτό το e-mail για να διατυπώσω και εγώ τα παράπονα και την αγανάκτησή μου για την ελληνική αγορά της Πληροφορικής. Συγκεκριμένα: Στις αρχές Νοέμβρη αποφάσισα να συνδεθώ με το Internet. Πήγα λοιπόν σε υποκατάστημα μιας ΠΑΣΙΓΝΩΣΤΗΣ (το τονίζω) αλυσίδας καταστημάτων Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών. Μπαίνω μέσα και διαλέγω το modem και την υπηρεσία συνδρομής. Ολα καλά μέχρι στιγμής. Δεν ξέρω πώς μου κόβει εκείνη τη στιγμή και τους ζητάω να ανοίξουν το κουτί του modem για να δω τι περιέχει. Και τι να δω! Αντί για το αυθεντικό CD με τους drivers, υπήρχε μία δισκέτα Verbatim που είχε γραμμένη απάνω της με μολύβι τη λέξη 'drivers'. Εξάλλος τους ρωτάω τι δουλειά έχει αυτή η δισκέτα εκεί μέσα. Οι υπάλληλοι κατάλαβαν ότι δεν είμαι κανένας άσχετος και αμέσως μου έδωσαν ένα καινούριο κουτί με το αυθεντικό CD των drivers. Τέλος καλό όλα καλά. Ναι, αλλά τέτοια πράγματα τα βλέπουμε μόνο σε μαγαζιά - τρύπες της οδού Στουρνάρη. Αν επεκταθούν και σε γνωστές επώνυμες αλυσίδες καταστημάτων, τότε μαύρο φίδι που μας έφαγε... Μάλιστα, κύριοι. Γι' αυτό λέω το εξής: Στην ελληνική αγορά της Πληροφορικής μην εμπιστεύεστε κανέναν. Και κάτι άλλο. Ενα μεγάλο μπράβο στην Ειρήνη Πετροπούλου για την απάντησή της στον κ. Γεώργιο Παπαδόπουλο. Ειρήνη, και εγώ όταν είχα αγοράσει τον υπολογιστή μου, είχα σχεδόν τα ίδια προβλήματα. Και συμφωνώ, επειδή κάποιος είναι νεοεισερχόμενος στο χώρο της Πληροφορικής, δεν σημαίνει ότι πρέπει να τον χλευάζουμε. Καταλάβατε, κύριε Παπαδόπουλε;

Με εκτίμηση,
Ηλίας Πατρονικολάου"

Αν και ο Ηλίας μας γράφει το όνομα της αλυσίδας όπου συνέβη το περιστατικό, θεωρούμε σωστό να μην το δημοσιεύσουμε, αφού τελικά εξυπηρετήθηκε, έστω και εκ των υστέρων. Πάντως, επειδή το πρόβλημα το έχω συναντήσει και εγώ προσωπικά, και γνωρίζω πως συμβαίνει αρκετές φορές, καλό είναι να είστε ιδιαίτερα προσεκτικοί. **Συχνά τα καταστήματα φέρνουν τις λεγόμενες OEM εκδόσεις διάφορων προϊόντων, χωρίς την αυθεντική συσκευασία και το συνοδευτικό software που υπάρχει σε αυτήν.** Οι εκδόσεις αυτές στοιχίζουν φθηνότερα, αλλά πρέπει να λάβετε επιπλέον υπόψη σας πως δεν υποστηρίζονται επίσημα από την κατασκευάστρια εταιρία, με συνέπεια να μην έχουν συνήθως ούτε εγγύηση καλής λειτουργίας. Το αν τα χρήματα που γλιτώνετε αγοράζοντας μία OEM έκδοση αντισταθμίζουν την έλλειψη του software και της εγγύησης, αυτό είναι δική σας υπόθεση να το αποφασίσετε. Το σίγουρο είναι πως, όταν κάποιος, όπως ο φίλος μας ο Ηλίας, αγοράζει μια κανονική έκδοση "στο κουτί της", έχει βέβαια την απαίτηση να παίρνει μαζί όλο το αυθεντικό υλικό που προσφέρει η κατασκευάστρια εταιρία κι όχι noname δισκετούλες (άλλο καπέλο βέβαια αν το κατάστημα έχει μερακλήδες υπαλλήλους που θέλουν να εξυπηρετήσουν σωστά και δίνουν επιπρόσθετα σε δισκέτα ή CD δικό τους την τελευταία έκδοση των drivers - αυτό δεν σημαίνει ότι δικαιούνται να κρατάνε το original για την πάρτη τους!). **Φαντάζομαι άλλωστε πως οι εκπρόσωποι της ίδιας αλυσίδας, αν κληθούν σε ημερίδα με αντικείμενο την πειρατεία, θα εξαπολύσουν μύδρους ενάντια στις αντιγραφές, υποστηρίζοντας με μανία και πάθος το αυθεντικό software!**

Προσοχή φίλοι μου, όταν αγοράζετε κάτι σε κουτί που δεν είναι σφραγισμένο: Μη διστάσετε να το ανοίξετε (άλλωστε δεν έχετε να φοβηθείτε τίποτα, κάποιος άλλος το έχει κάνει ήδη πριν από εσάς) και να διαπιστώσετε αν όντως υπάρχουν μέσα αυτά που περιμένετε να βρείτε.

Προσοχή, λοιπόν, φίλοι μου, όταν αγοράζετε κάτι σε κουτί που δεν είναι σφραγισμένο: Μη διστάσετε να το ανοίξετε (άλλωστε δεν έχετε να φοβηθείτε τίποτα, κάποιος άλλος το έχει κάνει ήδη πριν από εσάς) και να διαπιστώσετε αν όντως υπάρχουν μέσα αυτά που περιμένετε να βρείτε. Συνήθως, δε, στο ίδιο το κουτί αναγράφεται σε εμφανές σημείο το ακριβές περιεχόμενό του, οπότε η δουλειά σας γίνεται ευκολότερη. Οχι γουρούνι στο σακί, έτσι;



ΜΗΠΩΣ ΤΟ ΠΑΡΑΚΑΝΑΜΕ;

Είναι αλήθεια ότι η Microsoft δεν πρέπει να πολυσυμπαθεί τη στήλη αυτή, καθώς κατά καιρούς έχουν ειπωθεί τα χίλια - μύρια τόσο για την ίδια όσο και για το κορυφαίο προϊόν της. Μήπως όμως το έχουμε παρακάνει;

Εύλογη η απορία του αναγνώστη, ο οποίος υπογράφει την επιστολή που δημοσιεύεται στη συνέχεια και η οποία σε γενικές γραμμές συνοψίζεται στα εξής: "Βρε παιδιά, μήπως το έχετε παρακάνει με τη Microsoft; Μήπως τελικά δεν είναι τόσο ένοχη όσο λέτε;" Για να δούμε...

"Μετά λύπης μου διαπίστωσα παίρνοντας το τελευταίο τεύχος του 'PC Master' ότι η στήλη 'Μεταξύ μας' έχει μετατραπεί σε στήλη 'Βαράτε τη Microsoft'. Δύο από τις τέσσερις επιστολές (και απαντήσεις) επιτίθενται στη Microsoft χρησιμοποιώντας λανθασμένα στοιχεία.
Συγκεκριμένα: για το 'Μας ελέγχουν, τελικά, ή όχι': Το ότι βγαίνει η ελληνική σελίδα του Windows Update το έχει προφανώς καταλάβει ο Λάμπρος, αλλά λόγω του κλίματος που επικρατεί του στιλ 'για όλα φταίει η Microsoft' βρίσκει πιο εύκολο να δημιουργήσει μια θεωρία συνωμοσίας. Η όλη φιλοσοφία της ρύθμισης 'Languages' του IE5 είναι ακριβώς αυτή: Οταν μία σελίδα υπάρχει σε παραπάνω από μία γλώσσες, να επιλέγει ο browser ποια γλώσσα θα εμφανίσει. Για την ιστορία: Κάθε browser (IE, Netscape, Mosaic, Opera ή δεν ξέρω ποιος άλλος) κάθε φορά που θα ζητήσει μια σελίδα από έναν Web server θα στείλει πρώτα κάμποσα στοιχεία [στη μορφή 'Mozilla/4.0 (compatible; MSInternet Explorer 4.0; Windows NT); custom string' (για Internet Explorer 4.0 σε NT)]. Εδώ μπαίνει και η κωδικοσελίδα ή η επιθυμητή γλώσσα. Τη γλώσσα την προσθέτει το Setup του IE5 κατά την εγκατάσταση, ανάλογα με τα Regional Settings που βρίσκει στον υπολογιστή (και πολύ λογικά, κατά τη γνώμη μου, άσχετα αν εγώ προτιμώ τις αγγλικές σελίδες). Σχετικά με το αν στέλνει πληροφορίες που δεν θέλουμε στη Microsoft, συμφωνώ με την άποψη της απάντησης για το ότι η Microsoft δεν θα διακινδύνευε τη θέση της (άλλωστε γι' αυτό το λόγο σταμάτησε το Registration και κάποια στοιχεία που έμεναν στα αρχεία του Word και του Excel), αλλά πέρα απ' αυτό είδα και λίγο από τον κώδικα που χρησιμοποιεί και απ' ό,τι κατάλαβα υπάρχει ένα ActiveX control που διαβάζει από το Web site τι updates υπάρχουν, διαβάζει μετά τις εκδόσεις των dll που είναι εγκατεστημένες και μετά ζητά από τη Microsoft μόνο εκείνα που χρειάζονται. Ενας τρόπος για να το δείτε αυτό είναι να πατήσετε στο Windows Update το κουμπί 'Show Installed Updates' ή ακόμα καλύτερα το 'Personalize'. Δεν διαβάζει, πάντως, όλο το δίσκο (άλλωστε θα έπαιρνε πάρα πολλή ώρα).
Σχετικά όμως με το αν είναι σπαστικό να κατεβάζεις patches κ.λπ. Υπάρχει απάντηση! Μπορείς να τα κατεβάσεις και να τα διανείμεις από ένα περιοδικό όπως το 'PC Master'. Απλά πηγαίνεις στη διεύθυνση http://www.microsoft.com/windows98/downloads/corporate.asp και από εκεί κατεβάζεις ό,τι χρειαστεί. Τα αρχεία που δημιουργούνται είναι όλα .exe και απλά τα τρέχεις για να κάνεις την ίδια δουλειά που κάνεις από το Windows Update (άρα ελπίζω στο επόμενο τεύχος του 'PC Master' να τα βρούμε όλα αυτά μέσα στο CD. Παρεμπιπτόντως, σήμερα (6/11) υπάρχουν 26 updates εκεί μέσα.
Και τώρα το θέμα που θα τροφοδοτήσει τα άπειρα flames:
Τα Windows NT ΕΙΝΑΙ καλύτερα από το Linux! (Βάζω το κράνος μου)
Αυτά που λέει η Microsoft στο site http://www.microsoft.com/NTServer/nts/news/msnw/linuxmyths.asp δεν απέχουν καθόλου από την πραγματικότητα. Επίσης, δεν θα θεωρούσα ιδιαίτερο θάψιμο μια ανακοίνωση που είναι θαμμένη σε τέτοιο βάθος. Οι μετρήσεις που αναφέρει έχουν γίνει από ανεξάρτητους παρατηρητές (δεν είμαι αφελής να πιστεύω ότι δεν υπάρχει δυνατότητα να εξαγοραστούν δημοσιογράφοι, αλλά ούτε και παρανοϊκός να πιστέψω ότι θα εξαγοραστούν τόσοι, από τόσο ισχυρούς δημοσιογραφικούς οίκους όπως η ZDNet, η TPC ή η Compupress :). Επίσης, οι εταιρίες που αναφέρει είναι μεγαλύτερες από τη Microsoft, οπότε είναι λίγο δύσκολο να εφαρμοστούν εδώ θεωρίες συνωμοσίας.
Το Linux έχει πάρα πολύ δρόμο ακόμα για να αποτελέσει σοβαρό ανταγωνιστή των NT 4 (και πολύ περισσότερο των Windows 2000). Μην κάνετε το λάθος να μπερδεύετε τα Windows NT (είναι λειτουργικό σύστημα, σχεδιασμένο εξαρχής και μάλιστα από έναν από τους βασικούς συντελεστές του σχεδιασμού του Unix) με τα Windows 3.x και Windows 9x, τα οποία (παρά τις προσπάθειες της Microsoft να το κρύψει) είναι ελάχιστα παραπάνω από ένα shell για το MS-DOS. Τα Windows NT είναι πολύ σταθερά αλλά και πολύ πιο εύκολα στο στήσιμο από το Linux. Η τιμή αγοράς σε χρήση σε επιχειρήσεις είναι ένα πολύ μικρό κομμάτι του κόστους.
Για το desktop δεν το συζητάω καν, καθώς έχουν ελάχιστες εφαρμογές, σχεδόν καθόλου παιχνίδια ή εφαρμογές multimedia και το interface είναι απλά πολύ δύσκολο. Το Linux είναι καλό για κάποιον που σκαλίζει πολύ τον υπολογιστή του, αλλά όχι για έναν μέσο χρήστη ή πολύ περισσότερο για το χρήστη κάποιας εταιρίας. Ολα τα καλά στοιχεία του desktop τα έχει πάρει από τα Windows, που με τη σειρά τους τα πήραν από το MacOS, που με τη σειρά του τα πήρε από ένα project της Xerox (στο γνωστό εργαστήριο του Palo Alto).
Ουφ! Τα είπα και ξεθύμανα :) Ελπίζω να μην κουραστήκατε πολύ διαβάζοντας το γράμμα μου, και (αν έχει δημοσιευτεί) ελπίζω σε απάντηση. Ασχολούμαι με υπολογιστές 11 χρόνια και παίρνω το 'PC Master' από το τεύχος 43, αλλά ως τώρα δεν είχα αξιωθεί να στείλω γράμμα (ή έστω mail). Ελπίζω να προτιμηθώ λόγω αρχαιότητας :)
Γιώργος Σχίζας
ICQ UIN:9572081
http://members.xoom.com/gschizas"

Είναι δυνατόν να αρνηθώ κάτι σε έναν τόσο παλιό αναγνώστη του "PC Master";
Καταρχήν, και για να αντικρούσω τις... κατηγορίες σχετικά με το "αντι-microsoft-ικό" στίγμα της στήλης "Μεταξύ μας" τους τελευταίους δύο - τρεις μήνες, θα ήθελα να επισημάνω ότι η στήλη αυτή (όπως και αυτό το χώμα) είναι δική μου και δική σας. Αν οι αναγνώστες της αντιμετωπίζουν έντονο πρόβλημα με τη Microsoft και τα προϊόντα της, δεν βλέπω το λόγο γιατί η στήλη να μιλά για τον καιρό βορειοδυτικά της Αλάσκα - και ο νοών, νοείτω. (Απ' ό,τι καταλαβαίνω, φίλε Γιώργο, είσαι "νοών" και μάλιστα αρκετά).
Στην πλειονότητα των γραφομένων σου δεν μπορώ παρά να συμφωνήσω - για την εμφάνιση της ελληνικής σελίδας με τα updates, για τον έλεγχο των εγκατεστημένων εφαρμογών του δίσκου του χρήστη από το update site της Microsoft, για το ότι τα Windows 9x δεν είναι τίποτε άλλο από ένα MS-DOS shell και για το γεγονός ότι όλα τα GUIs οφείλουν την ύπαρξή τους στη Xerox.
Αυτό που δεν γνώριζα, και σε ευχαριστώ που το αναφέρεις, είναι η δυνατότητα downloading των patches από κάποια άλλη περιοχή του site της Microsoft. Θα ενημερώσω τους αρμοδίους σχετικά ώστε να μπουν όσα περισσότερα patches προλάβουμε να κατεβάσουμε στο επόμενο CD του "PC Master" (νέα αρχή για μια νέα χιλιετία!).
Τώρα, όσον αφορά στο NT vs Linux έχω

ορισμένες αμφιβολίες. Ναι, το Linux βρίσκεται ακόμα σε νηπιακό στάδιο, όπως σε νηπιακό στάδιο βρισκόταν και ο Ηρακλής όταν έπνιγε τα δύο φίδια που έστειλε η Ηρα στην κούνια του. Σίγουρα είναι ακόμα ένα ευάλωτο σύστημα, όμως είναι τόσο προσαρμόσιμο, που μπορεί να γίνει ασφαλές από τη μια μέρα στην άλλη. Οσον αφορά στη δυσκολία εγκατάστασης, δεν τολμώ να μη συμφωνήσω μαζί σου. Οχι, βέβαια, ότι η εγκατάσταση των Windows NT είναι απρόσκοπτη. Στο δικό μου μυαλό, η εγκατάσταση των Windows NT ισοδυναμεί σε δυσκολία με ένα ταξίδι στον Αρη. Από την άλλη, η εγκατάσταση του Linux μας πηγαίνει στον Κρόνο και ακόμα παραπέρα...

Η ΝΕΑ ΑΣΘΕΝΕΙΑ

Με την έλευση της τρίτης χιλιετίας, παρατηρείται ανησυχητική εξάπλωση μιας νέας ασθένειας που έχει άμεση σχέση με όσους ασχολούνται με υπολογιστές.

Ανησυχήσατε διαβάζοντας τα παραπάνω, έτσι δεν είναι; Γι' αυτό άλλωστε και συνεχίσατε την ανάγνωση του παρόντος κειμένου - αλλιώς σημασία δεν θα του δίνατε. Περιττό να πω ότι ο γράφων (εγώ δηλαδή, για να μην μπερδεύεστε) έχει κολλήσει αυτή την ασθένεια προ πολλού και ακόμα δεν έχει βρει γιατρειά - και ούτε πρόκειται απ' ό,τι καταλαβαίνω.
Για να καταλάβετε καλύτερα τα συμπτώματα της ασθένειας... nausea computeristica, θα σας δώσω ένα παράδειγμα το οποίο πιστεύω ότι η πλειονότητα των χρηστών υπολογιστών το έχει βιώσει τουλάχιστον μία φορά. Εστω, λοιπόν, ότι έχετε στηθεί μπροστά στον υπολογιστή σας για να ασχοληθείτε με την πιο αγαπημένη σας εργασία (να παίξετε ένα παιχνίδι, να φτιάξετε κάποιο πρόγραμμα σε C, Basic ή οποιαδήποτε άλλη γλώσσσα, να σερφάρετε στο Internet, να δείτε τις τιμές των μετοχών, να κάνετε chat, να κάνετε ό,τι σας αρέσει τέλος πάντων). Οταν καθίσατε μπροστά στον υπολογιστή, ήταν μόλις 3:00 το μεσημέρι - αμέσως μετά το φαγητό. Κάποια στιγμή η μητέρα σας (ο αδελφός σας, η αδελφή σας, το κορίτσι σας, ο φίλος σας) ζητά τη γνώμη σας για κάποιο σημαντικό ζήτημα. Καμία απάντηση. Η ερώτηση επαναλαμβάνεται, σε υψηλότερο τόνο αυτή τη φορά. Πάλι καμία απάντηση. Την τρίτη φορά η μητέρα σας (αδελφός, αδελφή κ.λπ.) κυριολεκτικά ουρλιάζει. Τσάμπα κόπος.
Αυτό είναι το πρώτο σύμπτωμα της ασθένειας. Νομίζω ότι οι γιατροί αναφέρονται στις περιπτώσεις αυτές με γνωματεύσεις του στιλ "έχει χάσει την επαφή με το περιβάλλον του", "είναι σε κώμα" και άλλα τέτοια. Ομως έχει και συνέχεια. Είπαμε, επηρεάζει μυαλό και σώμα. Φτάνει, λοιπόν, η αποφράδα ώρα να αποχωριστείτε τον υπολογιστή σας. Σας ενοχλούν κάτι αστεράκια που εμφανίζονται ξαφνικά μπροστά στα μάτια σας, από καιρού εις καιρόν, και εξαφανίζονται έπειτα από λίγο ως διά μαγείας για να αντικατασταθούν με χαρούμενα πουλάκια. Πατάτε το "OFF" ή (αν έχετε AT τροφοδοτικό) το Shut Down και προσπαθείτε να σηκωθείτε από την καρέκλα του γραφείου σας. Αμ δε! Τα πόδια σας δεν σας κρατάνε πια. Τρεκλίζετε και προσπαθείτε να βρείτε την ισορροπία σας καθώς πιάνεστε από τη μία γωνία του γραφείου. Οταν επανέλθει η κυκλοφορία του αίματος στα πόδια σας, μπορείτε να πάτε επιτέλους σε εκείνο το μέρος που μέχρι και ο βασιλιάς πηγαίνει μόνος του, καθώς δεν το έχετε επισκεφθεί για περισσότερο από ένα οκτάωρο.
Τι λέτε; Σας θυμίζει τίποτα; Εχετε κολλήσει ή όχι;

FORTHNET ΣΥΝΕΧΕΙΑ

Απάντηση στο δημοσίευμα του προηγούμενου τεύχους έστειλε η εταιρία FORTHnet.

Τον περασμένο μήνα είχαμε δημοσιεύσει ένα κομμάτι με τον τίτλο "Επίθεση στη FORTHnet". Οπως υποστηρίζω πάντα μέσα από τη στήλη αυτή, όπου υπάρχει λόγος, υπάρχει και αντίλογος. Ετσι, αυτό το μήνα δημοσιεύω την απαντητική επιστολή της FORTHnet, η οποία εκφράζει την επίσημη θέση της εταιρίας, που έφτασε στα γραφεία μας υπόψη του αρχισυντάκτη του περιοδικού Βαγγέλη Κράτσα.

"Κύριε Κράτσα,
Με μεγάλη έκπληξη διαβάσαμε στο τεύχος του περιοδικού 'PC Master', που κυκλοφορεί στα περίπτερα, και πιο συγκεκριμένα στη σελίδα 10, δημοσίευμα που τιτλοφορείται ως 'Επίθεση στη Forthnet' και στο οποίο μεταξύ άλλων αναφέρεται ότι: '...η εταιρία αντιμετώπισε ένα Σαββατοκύριακο του Οκτωβρίου σοβαρό πρόβλημα και ο ένας μετά τον άλλο άρχισαν να πέφτουν οι Routers της, με αποτέλεσμα να μη λειτουργεί ο mail server της'. Ως αιτιολογία αναφέρεται μάλιστα ότι: 'η εταιρία έπεσε θύμα hackers, οι οποίοι μάλιστα έστειλαν προκήρυξη στους υπαλλήλους της εταιρίας'.
Θέλω να διευκρινίσω ότι ουδέποτε υπήρξε τέτοιο περιστατικό στο οποίο αναφέρεστε στο συγκεκριμένο δημοσίευμα. Σε ανάλογες περιπτώσεις πιστεύω ότι πριν να δημοσιευθεί οτιδήποτε, καλό θα ήταν για ένα τόσο σοβαρό θέμα να ζητάτε τις απόψεις των υπευθύνων της εταιρίας, ώστε οι αναγνώστες σας να έχουν μια ολοκληρωμένη και όσο το δυνατόν ακριβέστερη άποψη για το ζήτημα. Επίσης, εντύπωση προκαλεί το γεγονός ότι ένα τόσο σημαντικό δημοσίευμα είναι ανυπόγραφο.
Παρ' όλες τις ενοχλήσεις μου προς εσάς, αν και έχουν περάσει 15 ημέρες από την τελευταία επικοινωνία μας, δεν φέρατε εις γνώση μου την προκήρυξη για την οποία γίνεται λόγος στο δημοσίευμα, γεγονός που μας προκαλεί ακόμα μεγαλύτερη έκπληξη για τους στόχους του συγκεκριμένου δημοσιεύματος.
Παρακαλώ για την επίσημη απάντησή σας και την άμεση διάψευση του συγκεκριμένου δημοσιεύματος. Σε διαφορετική περίπτωση, η Forthnet, δυστυχώς, θα αναγκαστεί να προβεί σε νομικές μεθόδους προστασίας της εικόνας της, εφόσον κρίνει ότι αυτή πλήττεται ποικιλοτρόπως.
Με εκτίμηση,
Κων/νος Τσολάκης
Υπεύθυνος Γραφείου Τύπου FORTHnet A.E."

Καταρχήν, όπως έγραψα και στο δημοσίευμα του προηγούμενου τεύχους στη σελίδα 48 (αντιγράφω από εκεί): "το ακριβές περιεχόμενο της προκήρυξης δεν μας είναι γνωστό, ωστόσο -απ' ό,τι ακούμε- είναι μάλλον πολιτικού και εθνικιστικού περιεχομένου".
Κατά δεύτερον, δεν γνώριζα - μέχρι σήμερα τουλάχιστον - ότι για να δημοσιευτεί η οποιαδήποτε είδηση θα πρέπει πρώτα να ζητείται η "άδεια" των άμεσα ενδιαφερομένων. Το "PC Master" έχει καθιερωθεί στη συνείδηση των αναγνωστών του για την υπεύθυνη και άμεση ενημέρωσή του, για την ανεξαρτησία και το δυναμισμό του. Οταν μία είδηση φτάσει στα γραφεία του "PC Master", ο αναγνώστης του θα πρέπει να είναι σίγουρος ότι θα τη διαβάσει στο επόμενο τεύχος, πάντα μέσα στα όρια της δημοσιογραφικής δεοντολογίας. Δεν κάνουμε τίποτα περισσότερο από το χρέος μας.

PC

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής
lost@otenet.gr

21ος ΑΙΩΝΑΣ
Το Internet μπροστά στη νέα χιλιετία





Ο τελευταίος μήνας του 1999 είναι και ο τελευταίος της γερασμένης χιλιετίας μας. Αν επιβιώσουμε από το πρόβλημα Y2K και δεν έρθει η συντέλεια του κόσμου, θα βρεθούμε αντιμέτωποι με πολλά ζητήματα σχετικά με τις νέες τεχνολογίες και το Internet. Ας είμαστε, λοιπόν, προετοιμασμένοι.

Το τέλος του 20ού αιώνα βρίσκει τον προσωπικό υπολογιστή να φιγουράρει στις πρώτες θέσεις των πολιτιστικών μας δημιουργημάτων και μάλιστα να διεκδικεί την πρωτοκαθεδρία ως εργαλείο, μέσο ψυχαγωγίας ή εκπαιδευτικό αντικείμενο για τον καθένα. Στα (μόλις) είκοσι χρόνια ζωής του το PC έχει καταφέρει να διεισδύσει σε κάθε ανθρώπινη δραστηριότητα, αλλάζοντας άρδην τον ίδιο τον πολιτισμό μας, επηρεάζοντας τις καθημερινές μας πρακτικές και συνήθειες και μεταβάλλοντας τον τρόπο με τον οποίο βλέπουμε και βιώνουμε τον κόσμο. Αν συγκρίνει κάποιος τις αρχές του αιώνα μας με το τέλος του, μπορεί να βρει εξαιρετικά παραδείγματα αυτής της μεταβολής.

Η αποστολή ενός γράμματος εντός των ορίων της ίδιας χώρας απαιτούσε περισσότερες από δέκα ημέρες για να φτάσει στον προορισμό του, ενώ ένα γράμμα προς το εξωτερικό χρειαζόταν πολύ περισσότερες εβδομάδες για να καταλήξει στον παραλήπτη του (αν τελικά κατέληγε!). Σήμερα, το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο δεν καταργεί μόνο τις χρονοβόρες διαδικασίες του συμβατικού ταχυδρομείου αλλά και τις γεωγραφικές αποστάσεις, τα σύνορα μεταξύ κρατών, ακόμη και τη συμβατική λογοκρισία. Με τον ίδιο τρόπο, μέχρι περίπου τα μέσα του αιώνα οι ειδήσεις μεταδίδονταν σύμφωνα με τους ρυθμούς οργάνωσης μιας εφημερίδας. Η "άφιξη" σε απομακρυσμένα σημεία μιας είδησης μπορούσε να αργήσει ολόκληρες εβδομάδες. Η πραγματικότητα αυτή είχε διαμορφώσει και τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι "κατασκεύαζαν" την εικόνα του κόσμου. Σήμερα, που η δικτυακή επικοινωνία επιτρέπει στις ειδήσεις να γίνονται διαθέσιμες σε "πραγματικό χρόνο", ο τρόπος θέασης του κόσμου έχει αλλάξει. Ανά πάσα στιγμή μπορεί κάποιος να ενημερωθεί για χίλια δυο πράγματα που συμβαίνουν σε οποιαδήποτε γωνιά του πλανήτη, ανεξαρτήτως απόστασης. Για εμάς είναι ασύλληπτο το γεγονός ότι η είδηση για την ήττα του Ναπολέοντα στο Βατερλό έφτασε σε όλες τις γωνιές της Ευρώπης έπειτα από έναν μήνα ή ότι η καταστροφή της Σμύρνης έγινε γνωστή στην Ελλάδα τρεις ημέρες μετά το πραγματικό γεγονός.

Ολοένα περισσότερο η καθημερινή δραστηριότητα του ανθρώπου εξαρτάται από την αποτελεσματικότητα του υπολογιστή. Είτε σε επαγγελματικό είτε σε προσωπικό επίπεδο, η νέα τεχνολογία έχει διεισδύσει στις πρακτικές που χρησιμοποιεί ο άνθρωπος για να φέρει σε πέρας μια εργασία, να ενημερωθεί για τις εξελίξεις, να διασκεδάσει και να χαλαρώσει. Μάλιστα στο άμεσο μέλλον θα γίνουμε μάρτυρες μίας ολοένα μεγαλύτερης αυτοματοποίησης και ψηφιοποίησης των πληροφοριών. Συσκευές που θα συνεργάζονται μεταξύ τους, ψηφιακοί "υπηρέτες", αυτοματισμός και... "ξερό ψωμί". Το βιβλίο του Νικόλα Νεγροπόντη (ή αλλιώς Nicholas Negroponte) "Ψηφιακός Κόσμος" είναι αρκετά κατατοπιστικό όσον αφορά στο μέλλον αυτό, το οποίο για κάποιους φαντάζει μάλλον "εφιαλτικό". Το υποκεφάλαιο με τίτλο "Καλημέρα, τοστιέρα" ξεκινά κάπως έτσι: "Αν το ψυγείο σας 'δει' ότι το γάλα τελειώνει, μπορεί να 'ζητήσει' από το αυτοκίνητό σας να σας υπενθυμίσει ν' αγοράσετε γάλα κατά το γυρισμό σας στο σπίτι. ... Μια τοστιέρα δεν θα πρέπει να καίει τις φρυγανιές σας. Θα πρέπει να μιλάει με άλλες συσκευές. Θα είναι πολύ απλό να ψήσει τις φρυγανιές σας το πρωί, μεταφέροντάς σας ταυτόχρονα και την τιμή της μετοχής που σας ενδιαφέρει". Το εν λόγω βιβλίο περιέχει πολλά ακόμη μελλοντολογικά σενάρια για τον ψηφιακό κόσμο που έρχεται, πολλά από τα οποία είναι μάλλον υπερβολικά, αλλά αυτό δεν μειώνει τη σημασία που έχουν οι εξελίξεις στο χώρο των νέων τεχνολογιών. Το ζήτημα είναι πώς θα τις αξιολογήσουμε και πώς θα τις ενσωματώσουμε στη ζωή μας.





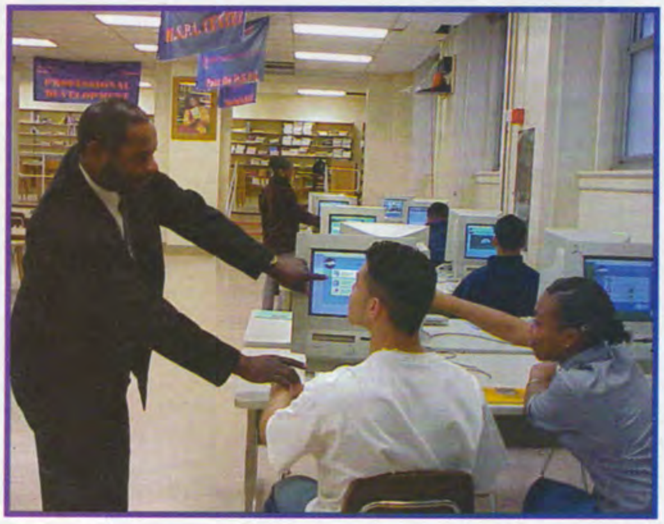
ΜΠΡΟΣΤΑ ΣΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Βαδίζοντας προς το νέο αιώνα η παγκόσμια κοινότητα των χρηστών υπολογιστών θα κληθεί να δώσει απαντήσεις με τη στάση και τη σκέψη της σε ζητήματα ευρείας κλίμακας, τα οποία έχουν να κάνουν με την ίδια την υφή των επικοινωνιών και της τεχνολογίας. Τα ζητήματα αυτά είναι άκρως σημαντικά για την ηθική και την πρακτική σημασία της νέας τεχνολογίας.

Netizens: Πρόκειται για τη νεότερη ορολογία του ειδικού και επιστημονικού Τύπου. Εκφράζει τους ανθρώπους που βρίσκονται συνδεδεμένοι με το Internet (όχι σε όλη τους τη ζωή, φυσικά) και κυρίως τους ανθρώπους που χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο για πολλές προσωπικές και επαγγελματικές δραστηριότητες. Αυτοί οι "πολίτες του δικτύου" ή "δικτυοπολίτες" αναπτύσσουν (και θα αναπτύσσουν περισσότερο με τον καιρό) μια νέα, ιδιαίτερη ταυτότητα, η οποία έχει να κάνει με το πώς βλέπουν τον κόσμο που τους περιβάλλει, τον διπλανό τους και την ίδια την κοινωνία.

Τα ερωτήματα που μπορούν να τεθούν σε αυτό το πλαίσιο είναι κρίσιμα: Μας απελευθερώνει ή μας υποδουλώνει το Internet και η αλληλεπίδραση με άλλους ανθρώπους στο πλαίσιό του; Χρειάζεται νέους κανόνες το Διαδίκτυο και μια νέα ηθική ή πρέπει να παραμείνει ως έχει, χωρίς νόμους και κανονισμούς; Μπορούμε να δημιουργήσουμε εστίες, κοινότητες (virtual communities), για να προαγάγουμε το διάλογο και τη συνύπαρξη των ανθρώπων σε αντίθεση με την αποξενωμένη κοινωνία μας; Μπορεί το Internet να προαγάγει τη δημοκρατία ή μπορεί να αποτελέσει ολοκληρωτικό μηχανισμό καταπίεσης; Πώς μπορούν να διασφαλιστούν οι ατομικές ελευθερίες, ο ιδιωτικός χαρακτήρας των επικοινωνιών και η ασφάλεια των προσωπικών δεδομένων στο πλαίσιο του παγκόσμιου Διαδικτύου;





Ηλεκτρονικό Εμπόριο: Αλλη μία έννοια-κλειδί, η οποία έχει γίνει τον τελευταίο καιρό "must" για κάθε περιοδικό που σέβεται τον εαυτό του και για κάθε site που θα ήθελε να βγάλει κέρδος. Μέσα στη γενικότερη μόδα των απανταχού "tele-marketing", το Internet προσφέρει μια πολύ καλή ευκαιρία για να στηθούν καταστήματα που δεν απαιτούν ούτε κτίριο, ούτε νοίκι, ούτε υπαλλήλους, παρά μόνο στοιχειώδεις γνώσεις κατασκευής μιας ιστοσελίδας. Προς την κατεύθυνση ενός πολυμηχανήματος, το οποίο θα συνενώνει όλες τις συσκευές ενός νοικοκυριού (τηλεόραση, PC, παιχνιδομηχανή, DVD-player,



ηχοσύστημα κ.λπ.), το ηλεκτρονικό εμπόριο είναι σίγουρο πως θα έχει κεντρική θέση. Είναι δεδομένη η διάθεση των μεγάλων εταιριών του χώρου της Πληροφορικής, αλλά και γενικά των εταιριών ψυχαγωγίας και βιομηχανίας, να ελέγξουν το Δίκτυο, να προσελκύσουν τους χρήστες στα μέρη που επιθυμούν, "αποκρύπτοντας" έντεχνα τα υπόλοιπα (τα "political incorrect" και όσα δεν προάγουν την "καταναλωτική" ιδεολογία).

Τρίτος Κόσμος της Πληροφορικής: Οταν κάνουμε λόγο για το Internet και τις προοπτικές που αυτό ανοίγει, δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι μια πολύ μικρή μειονότητα του πληθυσμού της Γης έχει πρόσβαση στο Δίκτυο. Σήμερα, κάτι λιγότερο από το 2% του παγκόσμιου πληθυσμού έχει πρόσβαση, γεγονός που δείχνει για τι μέγεθος μιλάμε. Οι περιορισμοί δεν σταματάνε εδώ. Από αυτό το 2% οι περισσότεροι είναι λευκοί, σχετικά ευκατάστατοι (σίγουρα πλουσιότεροι από όσους δεν έχουν καν τηλέφωνο) και με αρκετό ελεύθερο χρόνο (γιατί αν δουλεύεις στο χωράφι σου όλη μέρα, ακόμη και αν τύχει να έχεις υπολογιστή, νομίζω πως δεν σου απομένουν χρόνος και διάθεση για Web surfing). Συνεπώς, αν στη νέα εποχή το χρήμα αντικατασταθεί από την πληροφορία και αν οι πλούσιοι αποτιμώνται με το πλήθος των πληροφοριών που κατέχουν και διαχειρίζονται, τότε πρέπει να σκεφτούμε πολύ σοβαρά την πιθανότητα να δημιουργηθεί ένας "Ηλεκτρονικός Τρίτος Κόσμος", ο οποίος θα περιλαμβάνει όλους όσοι δεν αποτελούν την ελίτ των κατόχων της νέας τεχνολογίας και των πληροφοριών.

ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

Εδώ και αρκετό καιρό είχα λάβει κάποια e-mails σχετικά με τη συζήτηση που είχαμε ανοίξει στο τεύχος Ιουλίου-Αυγούστου αναφορικά με τους υπολογιστές, το παρόν και το μέλλον τους. Διάφορα θέματα επικαιρότητας, όμως, είχαν στρέψει το ενδιαφέρον της στήλης σε άλλα πεδία. Σε αυτό το τεύχος επανερχόμαστε και δημοσιεύουμε τις απόψεις ορισμένων φίλων για το ζήτημα, με την προοπτική να συνεχιστεί ο διάλογος.

Το πρώτο γράμμα έρχεται από έναν φίλο ο οποίος αυτοαποκαλείται "snake5" και θίγει το ζήτημα της ασφάλειας των πληροφοριών, ειδικά των προσωπικών, ένα ζήτημα που -όπως ήδη ανέφερα- είναι από τα βασικότερα για το μέλλον των υπολογιστών και του Internet. Ας δούμε, όμως, τι γράφει ο snake5:

"Πιστεύω πως στην εποχή μας η εξάρτηση του ανθρώπου από τους υπολογιστές για την καλύτερη διαμόρφωση και οργάνωση των κοινωνικών, και όχι μόνο, δραστηριοτήτων του αυξάνει με ραγδαίους ρυθμούς. Σήμερα βλέπουμε πλέον τις περισσότερες, αν όχι όλες, τις εταιρίες στον ελληνικό και παγκόσμιο χώρο να



διατηρούν τεράστιους όγκους πολύτιμων πληροφοριών και άλλων στοιχείων μέσα σε ειδικά διαμορφωμένα δίκτυα, και μάλιστα, τις περισσότερες φορές τα δεδομένα αυτά δεν υπάρχουν σε χειρόγραφα αντίτυπα, με αποτέλεσμα η ανάγκη της ασφαλούς φύλαξής τους να γίνεται επιτακτική. Βεβαίως, η εικόνα αυτή θα μας γίνει πολύ πιο οικεία στο άμεσο μέλλον όπου ολόκληρη η 'σύγχρονη κοινωνία' του ανθρώπου θα είναι εξ ολοκλήρου δομημένη σε ένα παγκοσμιοποιημένο ηλεκτρονικό σύστημα διακίνησης πληροφοριών. Τα πράγματα λοιπόν οδεύουν προς τα εκεί με τον άνθρωπο να κρατά το ρόλο του συντονιστή-ελεγκτή της όλης διαδικασίας.

Η αναπόφευκτη τούτη εξέλιξη δεν αφήνει, πιστεύω, περιθώρια μικροπρεπών προκαταλήψεων και αφελών συλλογισμών του τύπου '666' ή περί της βίας όπως αυτή προβάλλεται μέσα από ορισμένα PC games (μακάρι να ζούσαμε σε έναν κόσμο όπου οι άνθρωποι θα σκότωναν μόνο μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή τους). Τέτοιου είδους αντιδράσεις αποτελούν εμπόδιο στην εξέλιξη και κάθε άλλο παρά διευκολύνουν τη χρησιμοποίηση της τεχνολογίας προς όφελος του ανθρώπου. Από την άλλη, όμως, παρουσιάζεται ο κίνδυνος της λανθασμένης χρήσης αυτής της τεχνολογίας με αποτελέσματα ολέθρια για τον άνθρωπο. Η διασφάλιση δηλαδή της ακεραιότητας, της γνησιότητας και της εγκυρότητας των διακινούμενων πληροφοριών είναι απαραίτητη προϋπόθεση για μία κοινωνία που θα χρησιμοποιεί τον ηλεκτρονικό υπολογιστή ως χρήσιμο εργαλείο και ως απαραίτητο 'στήριγμα' στην οργάνωση της ζωής του. Η έλλειψη ειδικών μέτρων για την καταπολέμηση των ανήθικων και κακών επιθυμιών κάποιων επιτήδειων ήδη έχει αρχίσει να δημιουργεί προβλήματα, τα οποία θα οξυνθούν ιδιαίτερα στο άμεσο μέλλον.

Κλείνω τονίζοντας την ανάγκη λήψης ειδικών μέτρων από πλευράς κυβερνήσεων για τη διασφάλιση και υπεράσπιση των δικαιωμάτων του ανθρώπου αλλά, παράλληλα, και την ανάγκη επιμόρφωσης του απλού χρήστη, ώστε να μπορεί μόνος του να αντιμετωπίσει κάποιες καταστάσεις."

CRACKING

Το δεύτερο e-mail προέρχεται από τον Αρη, ο οποίος, με αφορμή το γράμμα του Klidge στο τεύχος 108, γράφει σχετικά με τους crackers:

"Το γράμμα μου αυτό το γράφω για να συμπαρασταθώ στον φίλο Klidge. Ξεκινώντας θα ήθελα να πω πως ο ίδιος έχω νιώσει τι θα πει να απειλείσαι από διάφορους άσχετους κάθε φορά που βρίσκεσαι on-line. Κάποιοι γνωστοί



μου έχουν ένα τέτοιο πρόγραμμα με το οποίο εισβάλλεις στον υπολογιστή κάποιου, το οποίο υπέπεσε στην αντίληψή μου από συζητήσεις που άκουγα στο σχολείο. Με λύπη μου διαπίστωσα ότι η χρήση του αποσκοπούσε σε ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ (αν είναι ποτέ δυνατόν) και σε ΠΡΟΣΩΠΙΚΗ ΠΡΟΒΟΛΗ στην παρέα! Ουκ ολίγες φορές άκουσα τη φράση: 'που λες, μπήκα στον υπολογιστή κάποιου... - γνωστή σε όλους λέξη από 'μ'', και ακολουθούν περιγραφή του τι είδε και τι ζημιές έκανε στον σκληρό κάποιου τελείως αγνώστου και στη συνέχεια ένα ομαδικό γέλιο. Και το χειρότερο, μιλάμε για άτομα ηλικίας 15-16 ετών που μόλις αγόρασαν υπολογιστή και πήραν πρόσβαση στο Internet, δεν ξέρουν καλά καλά τι θα πει WWW και com και παριστάνουν τους χάκερς (πςςςς, τι σου είναι η σημερινή τεχνολογία)...

Ο φίλος Klidge έχει απόλυτο δίκιο. Πράγματι, η χρήση της τεχνολογίας είναι που έχει σημασία και όχι τόσο η ίδια η πρόοδός της. Μακάρι να φτάσουμε στο σημείο να οδηγούμε Landspeeders και να πετάμε σε Dropships. Και για να το θέσω θρησκευτικά για ορισμένους εξτρεμιστές, αμαρτία είναι ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ ΣΕ ΒΛΑΠΤΕΙ. Δεν είναι λοιπόν αμαρτία να αγγίξω το πληκτρολόγιο ή να βρεθώ σε απόσταση μικρότερη των 6 μέτρων από μία τηλεόραση, όπως έγραφε το φυλλάδιο που βρήκα πεταμένο στην πόρτα μου. Είναι όμως βλαβερό το να μπαίνω απροσκάλεστος στην προσωπική ζωή κάποιου άλλου. Η 'διασκέδαση' που περιέγραψα παραπάνω είναι σίγουρα περισσότερο επιβλαβής για το δράστη παρά για το θύμα.

Τι προτείνω; ΔΩΡΕΑΝ ΠΕΡΙΘΑΛΨΗ! Τραβηγμένο μεν, αποτελεσματικό δε. Γιατί δεν σκέφτηκε π.χ. η Γεννάδειος να βγάλει ένα ΔΩΡΕΑΝ και ΚΑΛΟ antivirus ή firewall εκτός από τους φιλότιμους τίτλους της; Θα μου πείτε ότι θέλω και την πίτα ολόκληρη και το σκύλο χορτάτο, αλλά στην ουσία είναι το ίδιο με το να θέλω να μένω σε ένα καλό σπίτι και να έχω δωρεάν ιατρική περίθαλψη και αστυνόμευση (έστω πληρώνοντας κάτι παραπάνω σε τέλη). Γιατί πλέον δεν περιοριζόμαστε στο hang από το nuke-άρισμα που φάγαμε, αλλά στο να πληρώνουμε επί χρόνια τα ψώνια κάποιου με την πιστωτική μας κάρτα...

ΤΟ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΤΕΡΟ ΟΜΩΣ ΕΙΝΑΙ Η ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ ΤΟΥ ΚΟΣΜΑΚΗ. Το Internet έχει καταντήσει ένα ξέφραγο αμπέλι με ελάχιστους νόμους σε πάρα πολλές χώρες. ΑΝ Ο ΚΟΣΜΟΣ ΞΕΡΕΙ ΤΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ΚΑΝΕΙ ΚΑΙ ΠΟΙΕΣ ΟΙ ΕΠΙΠΤΩΣΕΙΣ ΤΟΥ, οι πιθανότητες να συνεχιστούν τέτοιου είδους φαινόμενα περιορίζονται στα άτομα με βίτσια. ΑΣ ΕΝΗΜΕΡΩΘΟΥΜΕ ΛΟΙΠΟΝ, όπως μπορεί ο καθένας, από περιοδικά, εφημερίδες, τηλεοπτικές εκπομπές...

Νιώθω πως αυτό το γράμμα είναι για να διορθώσω το λάθος μου, που δεν είπα τίποτα πρόσωπο με πρόσωπο μόλις το πήρα χαμπάρι, και για αυτό ελπίζω σε δημοσίευση..."

Ελπίζω να με συγχωρέσουν και οι δύο φίλοι που για λόγους χώρου αναγκάστηκα να παραθέσω αποσπάσματα των επιστολών τους. Πιστεύω όμως ότι δεν αδίκησα τις απόψεις τους, ο σχολιασμός των οποίων μπορεί να γίνει μόνο από εσάς, τους αναγνώστες.



Για όσους αντέχουν διπλή δόση αδρεναλίνης!





SEGA RALLY 2

Φέρτε τον απόλυτο ρεαλισμό του υπερεπιτυχημένου SEGA RALLY 2 από τις αίθουσες των ηλεκτρονικών στον υπολογιστή σας!



ΔΩΡΟ ΤΟ **MOTO EXTREME**

Μεταφερθείτε στον κόσμο του κινδύνου και των πραγματικών συγκινήσεων, όπου προσπερνάτε, μαρσάρετε και κλωτσάτε όποιον μπει μπροστά σας!



FORD RACING

Δημιουργήστε την δική σας καριέρα σαν μέλος της ομάδας FORD οδηγώντας αυτοκίνητα παγκόσμιας κλάσης!

ΔΩΡΟ ΤΟ **EXTREME TACTICS**



Δημιουργήστε τις δικές σας μονάδες και οργανώστε την στρατηγική σας σε πραγματικό χρόνο!



SEPTERRA CORE

Λύστε το γρίφο της SEPTERRA και εκπληρώστε την Προφητεία των εκλεκτών σε ένα RPG με γραφικά Manga!

ΔΩΡΟ ΤΟ **ARA NGC**

Σώστε τον πλανήτη από ολοκληρωτικό αφανισμό σε αυτό το πρωτότυπο Action RPG!



SUPPORT PLUS

ΝΕΕΣ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ΓΙΑ ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΜΕ ΥΠΟΓΡΑΦΗ MULTIRAMA

•Support Install •Support Check •Support Built To Order •Support Antivirus • Y2K •Support Business Software •Support Internet

NEO **Αγία Παρασκευή**
Χαλανδρίου 6,
τηλ.: (01) 6013885

Άλιμος
Βουλιαγμένης 534,
τηλ.: (01) 9966660

Γαλάτσι
Βεΐκου 18,
τηλ.: (01) 2220957

Γλυφάδα
Ι. Μεταξά 17,
τηλ.: (01) 8941465

NEO **Ελευσίνα**
Ιερά Οδός 2
& Κουταλιέρη,
τηλ.: (01) 5560628

Καλλιθέα
•Ελ. Βενιζέλου 146,
τηλ.: (01) 9566127
NEO Ελ. Βενιζέλου 62,
τηλ.: (01) 9531817

Μελίσσια
Λ. Δημοκρατίας 36,
τηλ.: (01) 8034850

Μουσείο
•Στουρνάρη 16,
τηλ.: (01) 3829106
•Στουρνάρη 39,
τηλ.: (01) 3800269

Ν. Ερυθραία
Λ. Κηφισίας 328,
τηλ.: (01) 6233183

Νίκαια
Πέτρου Ράλλη 211,
τηλ.: (01) 4911270

Ν. Ιωνία
Λ. Ηρακλείου 291,
τηλ.: (01) 2771553

Παγκράτι
Υμηττού 86,
τηλ.: (01) 7563243

Π. Φάληρο
Λ. Αμφιθέας 78,
τηλ.: (01) 9854583

Πειραιάς
Ηρ. Πολυτεχνείου 38,
τηλ.: (01) 4133630

Περιστέρι
Θηβών 177,
τηλ.: (01) 5781529

Σύνταγμα
Σταδίου 10,
τηλ.: (01) 3219018

Χολαργός
Λ. Μεσογείων 283,
τηλ.: (01) 6745588

Ψυχικό (Φάρος)
Λ. Κηφισίας 240,
τηλ.: (01) 6745960

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
•Τσιμισκή 109,
τηλ.: (031) 256858
•Βενιζέλου 11,
τηλ.: (031) 243211
NEO Βασ. Όλγας 173,
τηλ.: (031) 822111

NEO **ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΥΠΟΛΗ**
Λ. Δημοκρατίας 202,
τηλ.: (0551) 81962

ΒΟΛΟΣ
Ιάσονος 82 Α' & Τοπάλη,
τηλ.: (0421) 22522

NEO **ΔΡΑΜΑ**
Πατριάρχου Διονυσίου 7.

NEO **ΚΟΡΙΝΘΟΣ**
Δαμασκηνού 60
& Απ. Παύλου,
τηλ.: (0741) 74120

NEO **ΛΑΜΙΑ**
Καποδιστρίου 22,
τηλ.: (0231) 31524

NEO **ΜΥΤΙΛΗΝΗ**
Σμύρνης 7,
τηλ.: (0251) 37601

NEO **ΞΑΝΘΗ**
Ανδρέου Δημητρίου 13,
τηλ.: (0541) 83323

NEO **ΠΤΟΛΕΜΑΪΔΑ**
Παυλίδη Αδαμοπούλου
& Ιμέρας,
τηλ.: (0463) 29126

NEO **ΡΕΘΥΜΝΟ**
Κουντουριώτη 131,
τηλ.: (0831) 20230

ΡΟΔΟΣ
Γρ. Λαμπράκη 30-32,
τηλ.: (0241) 31604

NEO **ΙΩΑΝΝΙΝΑ**
Αβέρωφ 49,
τηλ.: (0651) 83500

NEO **ΤΡΙΠΟΛΗ**
Πλατ. Κολοκοτρώνη 8,
τηλ.: (071) 242188

ΧΑΛΚΙΔΑ
Φαρμακίδου 12,
τηλ.: (0221) 88111

Σύντομα και:
ΗΡΑΚΛΕΙΟ
ΚΑΛΑΜΑΤΑ
ΛΑΡΙΣΑ
ΧΑΝΙΑ

Τώρα και:
ΚΥΠΡΟΣ
Λευκωσία
Διαγόρου 10 Δ',
τηλ.: (003572) 665178
Λεμεσός
Αγίας Φυλάξεως 13,
τηλ.: (003575) 350622

Το δίκτυο που αναπτύσσεται συνεχώς για να βρίσκεται ακόμα πιο κοντά σας!

multirama

ΟΛΟΣ Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ COMPUTER

http://www.multirama.com

ΑΛΥΣΙΔΕΣ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Αθήνα, μια τυχαία ημέρα της εβδομάδας. Ενας νέος μπαίνει στο κεντρικό κατάστημα Πληροφορικής γνωστής αλυσίδας με σκοπό να αγοράσει ένα σύστημα ηλεκτρονικού υπολογιστή. Στα χέρια του κρατά ένα χαρτί όπου έχει σημειώσει τα επιμέρους εξαρτήματα που θα συγκροτήσουν ένα σύστημα που θα "πετάει". Βλέπετε, είναι λίγο άσχετος από hardware, όμως πάντα ήθελε να παίξει το εκπληκτικό παιχνίδι που είδε στο "PC Master"! Γι αυτό και, αφού έπεισε τους γονείς του να διαθέσουν ένα σεβαστό ποσό, ζήτησε από τον ειδήμονα φίλο του να του γράψει μια λίστα από σύγχρονα εξαρτήματα για έναν ταχύτατο υπολογιστή. Εχουν όντως έτσι τα πράγματα, ή ο νέος κρύβει κάτι άλλο; Και γιατί μόλις βγαίνει από το μαγαζί βγάζει το μπλοκάκι του και σημειώνει... σημεία και τέρατα;

Μια έρευνα των
Νάσου Μπέλλου
Ηλία Καφούρου
Κώστα Σπυρόπουλου



Μια αποκαλυπτική συγκριτική έρευνα του "PC Master"

Ας ξεκινήσουμε αναφέροντας λίγα λόγια για την μέθοδο που ακολουθήσαμε κατά τη διάρκεια της έρευνας:

Πρώτα από όλα, εξετάστηκαν δύο καταστήματα κάθε αλυσίδας και έγινε εξαγωγή του μέσου όρου των στοιχείων από κάθε ζεύγος καταστημάτων. Για να αποφευχθούν μάλιστα υποκειμενικές κρίσεις, κανένας συντάκτης δεν ανέλαβε να επισκεφτεί δύο καταστήματα της ίδιας αλυσίδας, προκειμένου να εξαχθεί ένα αποτέλεσμα όσο το δυνατόν πιο αντικειμενικό. Επίσης, σε ενίσχυση του προηγουμένου, αποφεύχθηκαν οι επισκέψεις σε καταστήματα από συντάκτες που είναι πελάτες σε αυτά - έτσι συντάκτες και πωλητές δεν γνωρίζονταν, ενώ ήταν πιο εύκολο για τους πρώτους να υποκριθούν τους μη γνωρίζοντες καταναλωτές, που επιθυμούν να αγοράσουν ένα σύστημα και παράλληλα να μάθουν ένα-δύο στοιχεία γι αυτό. Επίσης, έγινε προσπάθεια να πραγματοποιηθούν επισκέψεις σε καταστήματα κεντρικών αγορών της Αθήνας, όπως είναι το κέντρο της πρωτεύουσας, η Γλυφάδα και ο Πειραιάς - σε περίπτωση που δεν υπήρχαν δύο καταστήματα σε αυτές τις περιοχές, επιλέχθηκαν εναλλακτικές λύσεις, όπως η Αργυρούπολη.

Στη συνέχεια παρουσιάζονται αναλυτικά οι κατηγορίες για τις οποίες εξετάστηκαν οι εν λόγω αλυσίδες καταστημάτων, που εμπορεύονται κυρίως προϊόντα Πληροφορικής.

Η πρώτη κατηγορία στην οποία εξετάστηκαν οι αλυσίδες είναι το επίπεδο των τιμών τους. Στην αρχή υπήρχε η σκέψη για σύγκριση των τιμών όλων των προϊόντων που επιλέχθηκαν για να ερευνηθούν ως προς τη διαθεσιμότητα και την πληρότητά τους (βλ. στη συνέχεια), όμως αυτή η ιδέα εγκαταλείφθηκε νωρίς, καθώς ήταν εκ φύσεως αδύνατη η πραγμάτωσή της. Ο λόγος; Μα, πολύ απλά, ήταν δύσκολο να βρεθούν απολύτως ομοειδή προϊόντα και στις εννέα αλυσίδες που συμπεριλήφθησαν στην έρευνα, αφού υπάρχουν διαφορές που σχετίζονται ακόμη και με το στοκ κάθε αλυσίδας (π.χ. κάποια αλυσίδα ίσως εμπορεύεται ένα προϊόν επειδή υπάρχει ακόμη στις αποθήκες της, ενώ η άλλη εμπορεύεται το ίδιο προϊόν αλλά σε νεότερη έκδοσή του, λόγω εξάντλησης της προηγούμενης). Ετσι, ο αριθμός των προϊόντων που εξετάστηκαν όσον αφορά στο επίπεδο τιμών των αλυσίδων είναι αρκετά μικρότερος από εκείνον των προϊόντων που εξετάστηκαν όσον αφορά στην πληρότητα και τη διαθεσιμότητά τους. Η αλυσίδα με το φθηνότερο επίπεδο τιμών πήρε άριστα (35). Από εκεί και πέρα, η δεύτερη αλυσίδα έλαβε μικρότερο βαθμό από την πρώτη, ο οποίος ήταν ανάλογος με τη διαφορά του επιπέδου τιμών των δύο, κ.ο.κ.

Η δεύτερη κατηγορία που εξετάζεται είναι οι γνώσεις και η ειλικρίνεια των πωλητών. Αν και φαίνονται δύο τελείως διαφορετικές κατηγορίες, για τις ανάγκες της έρευνας θεωρήθηκαν μια για τον εξής απλό λόγο: Μπορεί ο τάδε πωλητής να είναι τέρας μορφώσεως και εξειδίκευσης όσον αφορά στο αντικείμενό του, αλλά να επιθυμεί να προωθήσει συγκεκριμένο προϊόν. Ετσι, θα αναγκαστεί να παραμερίσει τις γνώσεις του για τις ανάγκες του επαγγέλματός του. Οι ερωτήσεις προς τους πωλητές έγιναν σε ανύποπτο χρόνο και σχεδόν ταυτόχρονα με αυτές για τις τιμές των προϊόντων, για να δοθεί έτσι η εντύπωση ότι αποτελούν απλές απορίες ενός αγοραστή που θέλει να μάθει κάποια στοιχεία για τα προϊόντα που αγοράζει. Εγιναν λοιπόν πέντε ερωτήσεις προς τους πωλητές, οι οποίες ήταν επιλεγμένες από έναν αρκετά έξυπνο κατάλογο, που δημιουργήθηκε ειδικά για αυτό το σκοπό. Χαρακτηριστικά αναφέρουμε μερικές από αυτές: Αν υπάρχει διαφορά μεταξύ εσωτερικών και εξωτερικών modems, τι είναι το overclocking και πώς γίνεται, πόση μνήμη RAM χρειάζεται για να λειτουργήσουν άψογα τα Windows, ποια είναι η διαφορά μεταξύ των SoundBlaster Live (απλής) και SoundBlaster Live Platinum, ποια κάρτα γραφικών είναι η καλύτερη ανεξαρτήτως τιμής, αν συμφέρει να αποκτηθεί Pentium III για business PC κ.ά. Το άριστα εδώ είναι το 25, και κάθε αλυσίδα (δηλαδή κάθε ζεύγος καταστημάτων) βαθμολογήθηκε σύμφωνα με την πληρότητα ή μη των απαντήσεων που δόθηκαν.

Επίσης εξετάστηκε ο χρόνος εξυπηρέτησης, δηλαδή ο χρόνος που απαιτήθηκε για να εξυπηρετηθεί ο συντάκτης-πελάτης από τη στιγμή που μπήκε στο κατάστημα μέχρι να μάθει αυτό που χρειαζόταν για την έρευνα (τις τιμές των προϊόντων και τις απαντήσεις στα πέντε ερωτήματα). Για αυτό το λόγο δεν έγιναν επισκέψεις σε ώρες αιχμής (δηλαδή απογευματινές καθημερινές ή Σάββατα) ούτε βέβαια σε "δύσκολες" πρωινές ώρες. Το άριστα απονεμήθηκε στην αλυσίδα καταστημάτων όπου ο μέσος όρος χρόνου εξυπηρέτησης και των δύο καταστημάτων της ήταν ο μικρότερος. Από εκεί και πέρα, η δεύτερη σε χρόνο εξυπηρέτησης αλυσίδα πήρε μικρότερη βαθμολογία, κατά τόσο ποσοστό όσο και το ποσοστό της διαφοράς του χρόνου εξυπηρέτησης της από το χρόνο της πρώτης αλυσίδας, κ.ο.κ. Το άριστα όσον αφορά στο χρόνο εξυπηρέτησης είναι το 15. Αλλη κατηγορία που εξετάστηκε ήταν η πληρότητα των καταστημάτων σε προϊόντα από το χώρο της Πληροφορικής. Για αυτό το σκοπό καταρτίστηκε ένας κατάλογος από προϊόντα hardware και λογισμικού, π.χ. δύο-τρεις συγκεκριμένες μάρκες και μοντέλα motherboards, συγκεκριμένοι σύγχρονοι τίτλοι (επιτυχίες) παιχνιδιών στο PC, επίσης συγκεκριμένα μοντέλα καρτών γραφικών κ.ά. Για παράδειγμα, αν ένα κατάστημα εμπορεύεται τα μισά από τα προϊόντα αυτά, τότε βαθμολογήθηκε με το μισό του άριστα -εν προκειμένω, το άριστα είναι 12,5 βαθμοί. Στην έρευνα συμπεριλήφθηκαν ακόμα και τα προϊόντα με των οποίων τις αντιπροσωπείες το εκάστοτε κατάστημα δεν έχει καθόλου σχέσεις (π.χ. ίσως δεν φέρνει καθόλου προϊόντα ASUS), αφού η εξέταση έγινε καθαρά από την οπτική γωνία του αγοραστή-πελάτη και δεν ελήφθησαν υπόψη επαγγελματικοί-οικονομικοί παράγοντες που πιθανώς να επηρεάζουν την πληρότητα των εξεταζόμενων αλυσίδων των καταστημάτων Πληροφορικής.

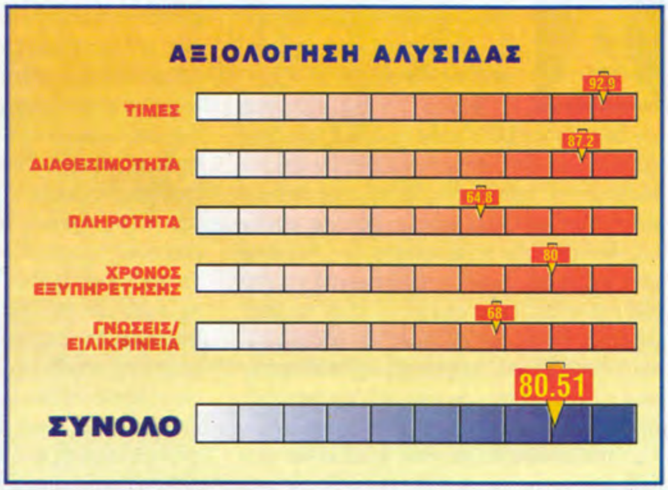
Η τέταρτη κατηγορία αφορά στη διαθεσιμότητα των προϊόντων αυτών. Συγκεκριμένα, στο ποια προϊόντα διατίθενται προς άμεση πώληση, ποια απαιτούν παραγγελία και μπορούν να αποκτηθούν σε διάστημα μέχρι και επτά ημερών και ποια θα είναι διαθέσιμα σε διάστημα άνω των επτά εργάσιμων ημερών. Για τα προϊόντα που είναι διαθέσιμα προς πώληση ακριβώς τη στιγμή που θα ζητηθούν το κατάστημα βαθμολογήθηκε με 2 βαθμούς. Για τα προϊόντα που χρειάζεται να παραγγελθούν και διατίθενται σε διάστημα έως και επτά εργάσιμων ημερών το κατάστημα βαθμολογήθηκε με 1 βαθμό, ενώ για αυτά όπου η καθυστέρηση είναι μεγαλύτερη από επτά εργάσιμες ημέρες το κατάστημα βαθμολογήθηκε με 0 βαθμούς - αφού, πολύ απλά, ως αγοραστές θα αναζητήσετε αλλού το προϊόν. Εν συνεχεία έγινε αναγωγή της βαθμολογίας, με άριστα το 12,5. Ως προς τη βαθμολόγηση της διαθεσιμότητας των προϊόντων δεν ελήφθησαν υπόψη όσα δεν εμπορεύεται καθόλου η εκάστοτε αλυσίδα.

Η συνολική βαθμολογία προέκυψε από την απλή άθροιση των βαθμολογιών των επιμέρους κατηγοριών (με άριστα το 100). Για δική σας διευκόλυνση στην ανάγνωση, και οι επιμέρους βαθμολογίες υπολογίστηκαν επίσης με άριστα το 100, ωστόσο με βάση τα προαναφερθέντα θα πρέπει να έχετε υπόψη σας πως κάθε κατηγορία έχει διαφορετικό συντελεστή βαρύτητας. Στη συνέχεια ακολουθεί μια μικρή αναφορά στα καταστήματα που εξετάστηκαν, αφού υπάρχουν και κάποια στοιχεία που δεν φαίνονται από τους αριθμούς. (Η παρουσίαση των αλυσίδων γίνεται με αλφαβητική σειρά.)

ΑΛΥΣΙΔΕΣ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

BIG CITY

Ξεκινάμε την παρουσίασή μας από την αλυσίδα Big City, όπου επισκεφθήκαμε τα καταστήματα της Γλυφάδας και αυτό της Λ. Αλεξάνδρας. Καταρχήν, και στα δύο καταστήματα οι συντάκτες μας εξυπηρετήθηκαν πολύ γρήγορα, κάτι που σίγουρα συγκαταλέγεται στα θετικά των εν λόγω καταστημάτων και της αλυσίδας εν γένει. Στο κατάστημα της Γλυφάδας, αν και ο πωλητής έδειχνε αρκετά πληροφορημένος πάνω στη σύγχρονη τεχνολογία των υπολογιστών, επέμενε ότι ο Pentium III είναι καλύτερος από τον Celeron, γιατί, πολύ απλά... είναι ο υπολογιστής του 2000 (ίσως βαριόταν, ίσως είχε "κολλήσει", ίσως, ίσως... πάντως απάντηση δεν πήραμε).







Οπως θα δείτε και από την ειδική βαθμολογία (όσον αφορά στις τιμές), τα καταστήματα Big City διακρίνονται από ένα αρκετά χαμηλό επίπεδο τιμών, κάτι που αποτελεί ίσως το σημαντικότερο παράγοντα επιλογής ενός καταστήματος από πελάτη που γνωρίζει κάποια στοιχεία όσον αφορά στους υπολογιστές. Γενικά πάντως, τα Big City χαρακτηρίζονται από ταχύτατη εξυπηρέτηση (γεγονός που επίσης διευκόλυνε και το έργο μας), χαμηλές τιμές και αρκετά υψηλή τεχνογνωσία, κάτι που τα κατατάσσει ανάμεσα στις υψηλότερες θέσεις των αλυσίδων που εξετάστηκαν για τις ανάγκες της έρευνας.

COMPUTER ALFA

PC master BEST of the BEST ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Επόμενος σταθμός στην έρευνά μας τα καταστήματα Computer Alfa και συγκεκριμένα αυτά των Εξαρχείων και Πειραιά. Οπως θα παρατηρήσετε από τη γενική βαθμολογία, η αλυσίδα καταστημάτων Alfa παίρνει... άλφα στην έρευνα, καθώς αυτά χαρακτηρίζονται από πολύ μικρό χρόνο εξυπηρέτησης, μεγάλη διαθεσιμότητα προϊόντων, χαμηλό επίπεδο τιμών και ικανοποιητικό επίπεδο τεχνογνωσίας και ειλικρίνειας. Η εξειδίκευση των υπαλλήλων είναι εντυπωσιακή, τουλάχιστον στο κατάστημα στα Εξάρχεια, και σε συνδυασμό με την ευγενική αντιμετώπιση προς τον πελάτη, το εν λόγω κατάστημα χαρακτηρίζεται ως ένα από τα κορυφαία της έρευνας. Εντούτοις, εκείνο που χάλασε λίγο την εικόνα των δύο καταστημάτων ήταν η τεχνογνωσία των υπαλλήλων στο κατάστημα Πειραιά, όπου μάθαμε ότι η διαφορά στην τιμή μεταξύ της απλής SoundBlaster Live και της Platinum οφείλεται αποκλειστικά στο software, καθώς και ότι η Voodoo 3 είναι ανώτερη της TNT2 Ultra σε παιχνίδια που απαιτούν ισχυρή επιτάχυνση 3D γραφικών (ούτε λόγος για D3D, Glide και Open Gl).



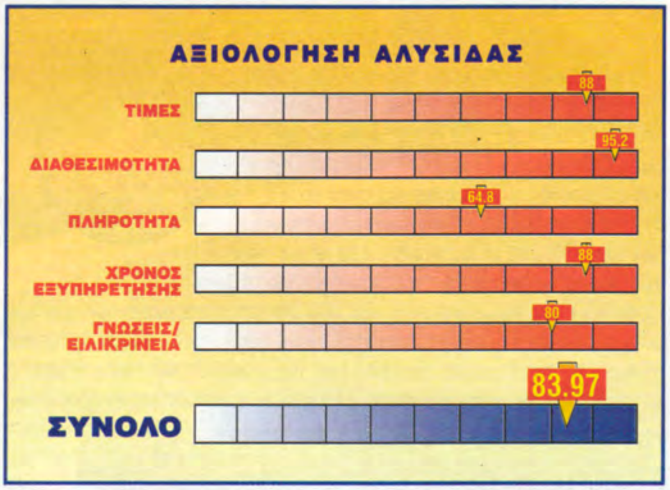




E-MOTION

Επόμενος σταθμός μας τα E-Motion, πιο συγκεκριμένα τα καταστήματα στον Πειραιά και τα Εξάρχεια. Κύριο χαρακτηριστικό τους; Εκτός από την εντυπωσιακή τεχνογνωσία των υπαλλήλων, η αλυσίδα διακρίνεται για την άμεση και ευγενική εξυπηρέτηση προς τον πελάτη.

Ως αλυσίδα καταστημάτων Πληροφορικής τα E-Motion διακρίνονται σε αρκετά υψηλές θέσεις στους τομείς που εξετάστηκαν στην έρευνα. Σε συνδυασμό δε με την πολύ καλή πληροφόρηση και ειδίκευση (πρώτα στη συγκεκριμένη κατηγορία), η συνολική βαθμολογία τα κατατάσσει στη δεύτερη θέση των αλυσίδων. Πρέπει να αναφέρουμε ότι, τουλάχιστον όσον αφορά στο hardware, τα E-Motion είναι αρκετά πλήρη, μόνο με κάποιες αδυναμίες στο software και τους νέους τίτλους παιχνιδιών. Γενικά, τα E-Motion διακρίνονται από υψηλές επιδόσεις σε όλους τους τομείς και σίγουρα προτείνονται για μια επίσκεψη (και φυσικά όχι μόνο).







MICROCHIP

Η επόμενη αλυσίδα καταστημάτων που εξετάστηκε ήταν το Microchip και τα καταστήματα στον Πειραιά και την Αργυρούπολη. Αν και τα δύο καταστήματα διακρίνονται από αρκετά μεγάλη γκάμα προϊόντων και από τη λειτουργική χωροθέτηση και διακόσμηση του χώρου τους, παρουσιάζουν σημαντικότατες διαφορές ως προς την τεχνογνωσία των υπαλλήλων τους. Ετσι, στο κατάστημα Πειραιά "μάθαμε" ότι η TNT2 Ultra και η απλή TNT2 είναι ακριβώς το ίδιο προϊόν (δεν μάθαμε μόνο αν πουλούσαν την Ultra στην τιμή της απλής...) και ότι η Voodoo 3 είναι καλύτερη από τις Riva και Creative στο χώρο των παιχνιδιών (ε, βρε μανία, για προώθηση των ακριβών...). Οσο για τη SoundBlaster Live Platinum; Τι είναι αυτό...; Αντίθετα, το κατάστημα της Αργυρούπολης βελτιώνει σημαντικότατα την όλη εικόνα της αλυσίδας, καθώς εκεί η τεχνογνωσία είναι τόσο υψηλή, ώστε δέχονται ακόμη και παραγγελίες για τη δημιουργία και την ανάπτυξη επαγγελματικών εφαρμογών!

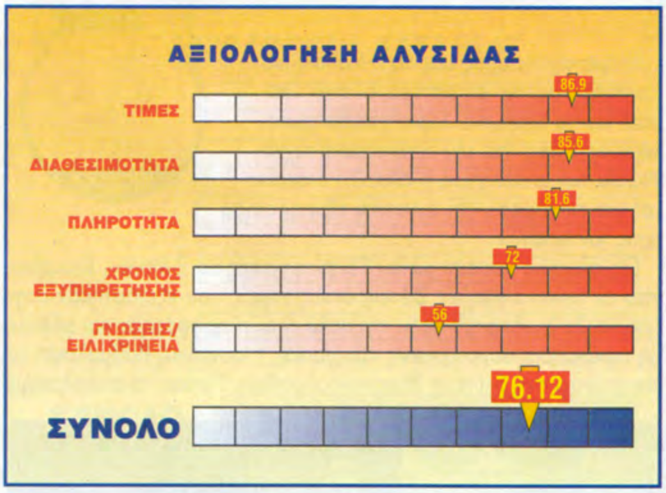






MICROLAND

Συνεχίζουμε με ακόμη μία αλυσίδα καταστημάτων Πληροφορικής, τη Microland. Εδώ επιλέξαμε να επισκεφτούμε τα καταστήματα της Γλυφάδας και των Εξαρχείων, και το πρώτο που θα πρέπει να γράψουμε για αυτά είναι η όχι ιδιαίτερα πλήρης τεχνογνωσία των υπαλλήλων τους. Πάντως, σε αντιστάθμιση με το προηγούμενο, και τα δύο καταστήματα διακρίνονται για το αρκετά φιλικό κλίμα τους. Εντούτοις, και εδώ διαπιστώσαμε μια ανομοιομορφία όσον αφορά στην ειλικρίνεια των υπαλλήλων, αφού ο μεν υπάλληλος του καταστήματος της Γλυφάδας ήταν από τους πιο ειλικρινείς που συναντήσαμε, ο δε υπάλληλος του καταστήματος των Εξαρχείων προσπαθούσε να προωθήσει τα ακριβά προϊόντα από τον κατάλογο προϊόντων που επιλέξαμε για την έρευνα. Πάντως τα Microland διακρίνονται επίσης για το εξαιρετικά ικανοποιητικό επίπεδο πληρότητας εμπορευμάτων (ειδικά στο χώρο του software και των παιχνιδιών), ενώ σε καλά επίπεδα βρίσκεται και η διαθεσιμότητα των προϊόντων, αν και, ιδίως στο hardware, δεν θα αποφύγετε κάποιες παραγγελίες.







MULTIRAMA

Επειδή και οι υπολογιστές θέλουν το Γερμανό τους, δεν μπορούσαμε να αφήσουμε έξω από την έρευνα τα Multirama. Επισκεφτήκαμε τα καταστήματα των νότιων προαστίων, και πιο συγκεκριμένα αυτά του Πειραιά και της Γλυφάδας. Κύριο χαρακτηριστικό και των δύο είναι η σωστή και οργανωμένη χωροθέτηση των προϊόντων τους - προϊόντων που καλύπτουν όλο το φάσμα των ειδών Πληροφορικής, από hardware και περιφερειακά μέχρι παιχνίδια και αναλώσιμα. Επίσης, στο κατάστημα Πειραιά ο πωλητής ήταν μάλλον φειδωλός όσον αφορά στις πληροφορίες για τις τιμές που ήταν διατεθειμένος να δώσει: μας ζήτησε να επιλέξουμε μόνο επτά προϊόντα για να μας δώσει τιμές, ενώ για τα υπόλοιπα έπρεπε... να τις μαντέψουμε! Εντούτοις δεν επαναλήφθηκε το ίδιο στο αντίστοιχο κατάστημα της Γλυφάδας. Εκεί όμως ο πωλητής, αν και είχε πληρότητα τεχνικών γνώσεων, τις "παρέβλεπε" για να προωθήσει τα ακριβότερα των προϊόντων του.







ONE WAY

Η περιπλάνησή μας στις αλυσίδες καταστημάτων Πληροφορικής οδήγησε κάποια στιγμή σε "μονόδρομο". Βέβαια, ο συγκεκριμένος μονόδρομος αφορά κυρίως στην επικοινωνία και όχι στα πολυμέσα, αφού τα δύο καταστήματα One Way ασχολούνται πρωτίστως με την κινητή τηλεφωνία και κατά δεύτερον με τα πολυμέσα - τουλάχιστον αυτή την εντύπωση μας έδωσαν. Αυτό γίνεται ιδιαίτερα αισθητό στο κατάστημα της Γλυφάδας, όπου ο χώρος εξυπηρέτησης πελατών Πληροφορικής βρίσκεται στο υπόγειο και υστερεί αρκετά σε σχέση με το πιο προσεγμένο και ομορφότερα διακοσμημένο ισόγειο με τα προϊόντα κινητής τηλεφωνίας. Και τα δύο καταστήματα δεν διακρίνονται από άμεση εξυπηρέτηση, αφού στο μεν κατάστημα στη Στουρνάρη έπρεπε να περιμένουμε περισσότερο από πέντε λεπτά τον υπάλληλο, που προφανώς είχε σοβαρότερες δουλειές (πάντως όχι κάποια ανάλογη εξυπηρέτηση πελάτη), στο δε κατάστημα της Γλυφάδας ο υπάλληλος έπρεπε να συνδεθεί με το Internet για να ελέγξει τις τιμές για τα προϊόντα που του ζητήσαμε! Μια και ο λόγος για τα προϊόντα, δεν θα υποστηρίζαμε ότι η αλυσίδα διακρίνεται για την πληρότητα και τη διαθεσιμότητα τουλάχιστον των προϊόντων που εξετάσαμε, κάτι που γίνεται αισθητό από την επίσκεψη στα καταστήματα, όπου είναι περιορισμένη η ποικιλία των εκθεμάτων σε προϊόντα hardware (θα πρέπει να σημειωθεί ότι η αλυσίδα εμπορεύεται μόνο συγκεκριμένες μάρκες και μοντέλα προϊόντων).







ΠΛΑΙΣΙΟ

Δεν θα μπορούσε να λείψει από την έρευνά μας το Πλαίσιο και τα καταστήματα της Γλυφάδας και της οδού Στουρνάρη. Εκτός από τα προϊόντα Πληροφορικής, η αλυσίδα καταστημάτων εμπορεύεται, ως γνωστόν, και "συγγενικά" προϊόντα - αν μπορούν να ονομαστούν έτσι τα προϊόντα... γραφείου. Ετσι, εκτός από μια ποικιλία σε software, hardware, περιφερειακά και αναλώσιμα, θα βρείτε επίσης γραφική ύλη, ακόμη και έπιπλα. Για αυτό άλλωστε τα συγκεκριμένα καταστήματα σφύζουν από πελατεία όλη την ημέρα, κάτι φυσικά που είχε αντίκτυπο στην έρευνά μας (η βαθμολογία στο χρόνο εξυπηρέτησης είναι αρκετά χαμηλή). Επίσης, εκείνο που διαπιστώσαμε και στα δύο καταστήματα είναι ότι ο μεγάλος όγκος πελατείας έχει επίσης αντίκτυπο στη διάθεση των πωλητών-υπαλλήλων, οι οποίοι μάλλον... στραβομουτσούνιαζαν κατά τη διάρκεια των ερωτήσεών μας. Δεν μπορούμε να γνωρίζουμε αν αυτή η αντίδραση ήταν προϊόν ανίας ή κούρασης, όμως τον πελάτη ποσώς τον απασχολούν αυτά - ειδικά όταν πρέπει να περιμένει αρκετό χρόνο όρθιος και όταν η εξυπηρέτηση γίνεται επίσης "στο όρθιο" (σχεδόν σήμα κατατεθέν των καταστημάτων της αλυσίδας).







X-NET

Για το τέλος αφήσαμε την αλυσίδα καταστημάτων Πληροφορικής X-NET, η οποία συμπτωματικά ήρθε τελευταία και στην αξιολόγηση. Η πρώτη εντύπωση που δίνεται κατά την επίσκεψη στα καταστήματα που εξετάστηκαν (Αργυρούπολης και Καλλιθέας) είναι ότι δεν τους ενδιαφέρει τόσο η αισθητική εμφάνιση του χώρου όσο η εξυπηρέτηση και η τεχνική υποστήριξη των προϊόντων. Εδώ δεν θα βρείτε τα τελευταία παιχνίδια της εποχής (τουλάχιστον άμεσα διαθέσιμα) ούτε μεγάλη ποικιλία σε hardware. Εκείνο πάντως που μας προξένησε ιδιαίτερη εντύπωση ήταν η "αιώνια" καθυστέρηση, όταν επισκεφτήκαμε το κατάστημα της Αργυρούπολης και ζητήσαμε να μας δώσουν κάποιες τιμές: Μας απάντησαν να πάμε ξανά σε μία ώρα, αφήσαμε το χειρόγραφο κατάλογο με τα προϊόντα και, όταν επιστρέψαμε σε μία ώρα, μας είπαν να πάμε ξανά την επόμενη μέρα. Ανειλημμένες υποχρεώσεις δεν επέτρεψαν την επίσκεψη της επόμενης μέρας, κάτι όμως που έγινε τη μεθεπόμενη. Αφού περιμέναμε μισή ώρα να έρθει ο υπάλληλος που ήξερε τις τιμές, φύγαμε και τελικά μάθαμε τις τιμές "στο πόδι" από το κατάστημα της Καλλιθέας...





ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Κάπως έτσι λοιπόν ήταν τα πράγματα σε αυτή τη βόλτα του "PC Master" στις μεγαλύτερες αλυσίδες καταστημάτων Πληροφορικής. Μία βόλτα που σε κάποια από τα καταστήματα που επισκεφθήκαμε έβγαλε... λαβράκι, κυρίως στον τομέα των τεχνικών γνώσεων που πρέπει να έχουν οι υπάλληλοί τους. Διότι όταν δουλεύεις σε κάποιον τομέα, είσαι υποχρεωμένος να γνωρίζεις όσο το δυνατόν περισσότερα γι' αυτόν. Για φανταστείτε να πηγαίνατε, για παράδειγμα, στο διαιτολόγο και να μην ήξερε να σας πει ποιες τροφές είναι οι καλύτερες για τον οργανισμό σας. Κάνετε τον ανάλογο παραλληλισμό με τον υπολογιστή σας και τις ανάγκες σας και θα καταλάβετε.

Πιστεύουμε ότι τα συμπεράσματα και οι βαθμολογίες σε καθέναν από τους εξεταζόμενους τομείς που σας παραθέτουμε θα είναι ένα καλό βοήθημα για εσάς και τις πιθανές αγορές που σκέπτεστε να κάνετε. Πάντως, όπως και να έχει, μην αρκεστείτε μόνο σε ένα συγκεκριμένο κατάστημα κατά την αναζήτησή σας, αλλά ψάξτε λίγο παραπάνω. Πού ξέρετε, μπορεί και εσείς να ανακαλύψετε "κρυμμένους θησαυρούς". Και μην ξεχνάτε πως εάν βρείτε μερικά "διαμάντια", μπορείτε να τα... παραδώσετε στα έμπειρα χέρια της στήλης "User Power", και εμείς θα ...εκτιμήσουμε ανάλογα την αξία τους. Πάντως, καλού - κακού, έχετε πάντα μαζί σας εύκαιρο το παρόν άρθρο...

ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ ΑΛΥΣΙΔΩΝ

Κατάστημα	Σύνολο	Τιμές	Διαθεσιμότητα	Πληρότητα	Χρόνος Εξυπηρέτησης	Γνώσεις/ Ειλικρίνεια
Computer Alfa	88,95	100	98,4	79,2	100	67
E-Motion	83,97	88	95,2	64,8	88	80
Big City	80,51	92,9	87,2	64,8	80	68
Microland	76,12	86,9	85,6	81,6	72	56
Πλαίσιο	75,68	94,6	95,2	76,8	38,7	61
One Way	72,37	86,8	84	72,8	56	56
Microchip	71,18	90,8	88	74,2	26,7	62
Multirama	70,71	86	92	66,4	18,7	72
X-Net	65,10	87,7	96,8	62,4	10	52

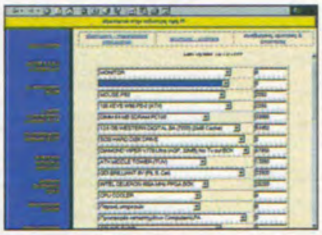
ΑΛΥΣΙΔΕΣ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

BIG CITY (www.bigcity.gr)



Γλυφάδα
Λ. Βουλιαγμένης 65, τηλ.: 9635240
Αθήνα
Λ. Αλεξάνδρας 48, τηλ.: 8211117
Αθήνα (2)
Λ. Καβάλας 260 (Χαϊδάρι), τηλ.: 5322966
Αθήνα (3)
Λ. Κηφισίας 286, τηλ.: 6848007
Θεσσαλονίκη
Αγίων Πάντων 9, τηλ.: (031) 548746
Πύργος Ηλείας
28ης Οκτωβρίου 86, τηλ.: (0621) 23691
Βόλος
Ελ. Βενιζέλου 3Δ, τηλ.: (0421) 25251
Πάτρα
Α. Αντρέα 58, τηλ.: (061) 624545
Κόρινθος
Αδειμάντου 28, τηλ.: (0741) 80433
Ηράκλειο Κρήτης
Δημοκρατίας 17, τηλ.: 081-346048
Λάρισα
Παπακυριαζή 21, τηλ.: 041-531333
Ιωάννινα
Φωτ. Τζαβέλα 20, τηλ.: (0651) 72810
Ρόδος
Αννης Μαρίας 86, τηλ.: (0241) 31085, 30890
Ιεράπετρα Κρήτης
Μελετίου Μεταξάκη 3, τηλ.: (0842) 80625-7
Αγρίνιο
Δαγκλή 22, τηλ.: (0641) 55722
Καρδίτσα
Νικολάου Χαρίτου 15, τηλ.: (0441) 41341
Χαλκίδα
Αβάντων 58, τηλ.: (0221) 60000-2
Τρίκαλα
Κανούτα & Κοραή, τηλ.: (0431) 21006
Νάουσα
Κωνσταντινίδη 7, τηλ.: (0332) 22528, 26194
Βέροια
Μητροπόλεως 40, τηλ.: (0331) 22322, 22051
Αλεξάνδρεια
Βετσοπούλου 68, τηλ.: (0333) 27105
Αρτα
Περιφερειακή οδός Αρτας(έναντι ΞΥΝΟΥ), τηλ.: (0681) 77022
Μυτιλήνη
Αγ. Ειρήνης 7, τηλ.: (0251) 45453
Νέα Μάκρη
Ελευθερίου Βενιζέλου 34, τηλ.: (0294) 50435
Καλαμάτα
Αρτέμιδος & Κλαδά 2, τηλ.: (0721)-95121-2

COMPUTER ALFA (www.acom.gr)



Πειραιάς
Τσαμαδού 71, τηλ.: 4225207
Αθήνα
Στουρνάρη 7, τηλ.: 3838795-6, 3828693
Χολαργός
Μεσογείων 174, τηλ.: 6546426, 6545573
Αιγάλεω
Θηβών 360, τηλ.: 5313336, 5312490
Αλιμος
Λ. Βουλιαγμένης 532, τηλ.: 9946135-7
Νίκαια
Πλ. Δαβάκη 5, τηλ.: 4951455, 4940228
Νέα Ιωνία
Λ. Ηρακλείου 266, τηλ.: 2717663, 2717965
Πάτρα
Κορίνθου 147, τηλ.: (061) 273528, 273228

E-MOTION (www.emotion.gr)



Κέντρο Πειραιά
Λαμπράκη 93, τηλ.: 4131190
Κέντρο Αθήνας
Στουρνάρη 49, τηλ.: 3847042
Αλιμος
Λ. Βουλιαγμένης 570, τηλ.: 9968687
Αγία Παρασκευή
Αγ. Ιωάννου 39, τηλ.: 6008540
Βριλήσσια
Λ. Πεντέλης 53, τηλ.: 8035007
Γλυφάδα
Ι. Μεταξά 14, τηλ.: 8980169
Γαλάτσι
Λ. Βείκου 12, τηλ.: 2136602
Καλλιθέα
Δαβάκη 49, τηλ.: 9532028
Κέντρο Αθήνας
Ερμού 8 (κατάστημα Πάλλης), τηλ.: 3233943
Κέντρο Αθήνας
Λ. Συγγρού 5, τηλ.: 9248962
Κέντρο Αθήνας
Σταδίου 3, τηλ.: 3220615
Κηφισιά
Λεβιδού 4, τηλ.: 8082925
Μαρούσι
Ερμού 24, τηλ.: 6141041
Μαρούσι
Κηφισίας 41-43, τηλ.: 6808272
Νέα Ερυθραία
Χ. Τρικούπη 151, τηλ.: 8001140
Νέα Σμύρνη
Ομήρου 62, τηλ.: 9329464
Παγκράτι
Υμηττού 80, τηλ.: 7510011
Παλλήνη
Μαραθώνος 45, τηλ.: 6668903
Περιστέρι
Π. Τσαλδάρη 51, τηλ.: 5776048
Χαλάνδρι
Βασ. Κων/νου 31, τηλ.: 6828184
Χολαργός
Λ. Μεσογείων 272, τηλ.: 6519200
Κέντρο Πειραιά
Πασαλιμάνι (Μαρινόπουλος), τηλ.: 4296033
Κερατσίνι
Παπανικολή 29, τηλ.: 4611117
Κορυδαλλός
Ταξιαρχών 35, τηλ.: 4966950
Νίκαια
7ης Μαρτίου 28, τηλ.: 4911002
Αμπελόκηποι Θεσσαλονίκης
Βενιζέλου 44, τηλ.: (031) 727320
Κέντρο Θεσσαλονίκης
Τσιμισκή 42, τηλ.: (031) 235539
Βόλος
Δημητριάδος 76, τηλ.: (0421) 23944
Ηράκλειο Κρήτης
Δικαιοσύνης 21, τηλ.: (081) 289912
Δράμα
Εθνικής Αμύνης 31, τηλ.: (0521) 33646
Ιωάννινα
1ο χλμ. Ε.Ο. Ιωαννίνων-Δωδώνης, τηλ.: (0651) 43450
Κέρκυρα
Γ. Θεοτόκη 23, τηλ.: (0661) 46661
Κομοτηνή
Κοσμίου 5, τηλ.: (0531) 72140
Πτολεμαΐδα
25ης Μαρτίου 24 & Σοφούλη, τηλ.: (0463) 82360
Κοζάνη
Μουράτη 3, τηλ.: (0461) 24351
Λάρισα
Ηλιοδώρου 12, τηλ.: (041) 627652
Λάρισα
Μ. Αλεξάνδρου 5, τηλ.: (041) 533915
Πάτρα
Μαιζώνος, τηλ.: (061) 273400
Πύργος
Ερμού & Βιλαέτη, τηλ.: (0621) 4911002
Σέρρες
3ο χλμ. Σερρών-Δράμας, τηλ.: (0321) 55536
Σπάρτη
Λυκούργου 110, τηλ.: (0731) 29554
Τρίκαλα
4ο χλμ. Εθνικής Τρικάλων-Λαρίσης, τηλ.: (0431) 56377
Ρέθυμνο
Εμ. Πορτάλιου 28, τηλ.: (0831) 25270

MICROCHIP (www.microchip.gr)



Αργυρούπολη
Αργυρουπόλεως 42, 9961945
Πειραιάς
Σκουζέ 16, 4280145-7
Νίκαια
Π. Ράλλη 114, τηλ.: 4945520-2
Νέα Σμύρνη
Βίαντος 14, τηλ.: 9311313, 9370185, 9370186
Πετράλωνα
Χαμοστέρνας 24, τηλ.: 3412800
Αιγάλεω
Ιεράς Οδού 289, τηλ.: 5313220, 5312323, 5310655
Ηλιούπολη
Πρωτόπαπα 59, τηλ.: 9968008
Νέο Ηράκλειο
Λ. Ηρακλείου 389, τηλ.: 2851401
Θεσσαλονίκη
Φιλιππουπόλεως 71, Αμπελόκηποι, τηλ.: (031) 748751
Ηράκλειο Κρήτης
Εθνικής Αντιστάσεως 108.
Μελίσσια
Λ. Δημοκρατίας 15Β, τηλ.: 8035735
Χολαργός
Λ. Μεσογείων 245, τηλ.: 6747478
Πάτρα
Κων/πόλεως 31, τηλ.: (061) 438670-1
Π. Φάληρο
Αχιλλέως 47, τηλ.: 9854750

MICROLAND (www.microland.gr)



Γλυφάδα
Ι. Μεταξά 40Α, τηλ.: 8986356
Αθήνα
Στουρνάρη 25 & Μπόταση 14, τηλ.: 3841665
Αθήνα (2)
Στουρνάρη 21, τηλ.: 3808535
Αθήνα (3)
Στουρνάρη 49, τηλ.:3303109
Αθήνα (4)
Βριλησσού 80, τηλ.: 6459581
Νέο Ψυχικό

Μεσογείων 231 & Δημοκρατίας, τηλ.: 6778299, 6778399
Κυψέλη
Ευελπίδων 47, τηλ.: 8204300
Περιστέρι
Εθνικής Αντιστάσεως 65, τηλ.: 5716166, 5716256
Θεσσαλονίκη
Αγγελάκη 7, τηλ.: (031) 256570
Πάτρα
Αγ. Ανδρέου 111-113, τηλ.: (061) 625241
Λάρισα
Ηλιοδώρου 12Α & Ρούζβελτ, τηλ.: (041) 627560-1
Ηράκλειο
Γιαμαλάκη 50, Iraklin Center, τηλ.: (081) 342762
Κύπρος
Λ. Αρχ. Μακαρίου 90, Λευκωσία, τηλ.: (00357) 2753357
Ρουμανία
Bd.I.C. Bratianu nr. 39, Piata Unirii Bucuresti Romania, τηλ.: (00401) 3100476, 3100495

MULTIRAMA
(www.multirama.gr)



Άλιμος
Βουλιαγμένης 534, τηλ.: 9966660
Γαλάτσι
Βείκου 18, τηλ.: 2220957
Γλυφάδα
Ι. Μεταξά 17, τηλ.: 8941465
Καλλιθέα
Ελ. Βενιζέλου 146, τηλ.: 9566127
Μελίσσια
Λ. Δημοκρατίας 36, τηλ.: 8034850
Μουσείο
Στουρνάρη 33 &Τζωρτζ, τηλ.: 3829106
Μουσείο
Στουρνάρη 39, τηλ.: 3800269
Ν. Ερυθραία - Κηφισιά
Λ. Κηφισίας 328, τηλ.: 6233183
Νίκαια
Πέτρου Ράλλη 211, τηλ.: 4911270
Ν. Ιωνία
Λ. Ηρακλείου 291, τηλ.: 2771553
Παγκράτι
Υμηττού 86, τηλ.: 7563243
Π. Φάληρο
Λ. Αμφιθέας 78 & Ανδρομάχης, τηλ.: 9854583
Πειραιάς
Ηρ. Πολυτεχνείου 38 & Σωτήρος Διός 15, τηλ.: 4133630
Περιστέρι
Θηβών 177, τηλ.: 5781529
Σύνταγμα
Σταδίου 10, τηλ.: 3219018
Χολαργός - Χαλάνδρι
Λ. Μεσογείων 283, τηλ.: 6745558
Ψυχικό (Φάρος)
Λ. Κηφισίας 240 & Δημ. Βασιλείου, τηλ.: 6745960
Θεσσαλονίκη
Τσιμισκή 109, τηλ.: (031) 256858
Θεσσαλονίκη
Βενιζέλου 11, τηλ.: (031) 243211
Βόλος
Ιάσωνος 82 & Τοπάλη, τηλ.: (0421) 22522
Ρόδος
Γρ. Λαμπράκη 30-32, τηλ.: (0241) 31604
Χαλκίδα
Φαρμακίδου 12, τηλ.: (0221) 88111

ONE-WAY
(www.1oneway.gr)



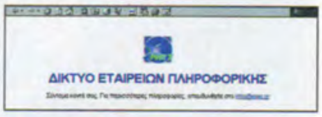
Αγ. Βαρβάρα
Πατησίων 376, τηλ.: 2230564-6-7
Αεροδρόμιο Θεσσαλονίκης
10 χλμ. Ε.Ο. Θεσ/νίκης-Περαίας, τηλ.: (031) 473288
Αιγάλεω
Χρ. Σμύρνης 10 & Σμύρνης, τηλ.: 5914072
Μαρούσι
Μητροπόλεως 18, τηλ.: 8025420
Άργος
Βασίλισσας Όλγας 8, τηλ.: (0751) 66681
Αχαρναί
Αχαρνών 239 & Αιακού, τηλ.: 8672160
Βενιζέλου Θεσσαλονίκη
Βενιζέλου 28 & Ηρακλείου 19, τηλ.: (031) 228700
Βέροια
Μητροπόλεως 22 & Λουτρού, τηλ.: (0331) 21006
Γαλάτσι
Ιωάννου Δροσοπούλου 256 & Γεωργ. Χατζηδάκη 2, τηλ.: 2280798
Γλυφάδα
Ι. Μεταξά 10, τηλ.: 8949184
Δάφνη
Λ. Βουλιαγμένης 235, τηλ.: 9765175
Ελευσίνα
Πετράκη & Ηρώων Πολυτεχνείου, τηλ.: 5561835
Ζωγράφου
Λ. Αλεξ. Παπάγου 96, τηλ.: 7757020
Θεμιστοκλέους
Θεμιστοκλέους 3, Ομόνοια, τηλ.: 3486179
Ιωάννινα
Πλ. Δημοκράτιας, τηλ.: (0651) 64501-2
Καβάλα
Ελ. Βενιζέλου 30, τηλ.: (051) 837780
Καλαμαριά
Ιωάννου Πασαλίδη 65, τηλ.: (031) 434100
Καλλιθέα
Λασκαρίδου 112, τηλ.: 9565383
Κατερίνη
Μεγ. Αλεξάνδρου 17 & Ιωάννου Κοσμά, τηλ.: (0351) 31274
Κεντρικό Service Θεσσαλονίκης
10ο χλμ. Θεσ/νίκης-Περαίας, τηλ.: (031) 476412
Κηφισιά
Κασσαβέτη 9, τηλ.: 6233254
Κολωνάκι
Σκουφά 3, τηλ.: 3607533
Κομοτηνή
Πλατεία Ειρήνης 66, τηλ.: (0531) 30013
Κόρινθος
Αποστόλου Παύλου 51, τηλ.: (0541) 71351
Κρυονέρι
23ο χλμ. Ε.Ο. Αθηνών-Λαμίας, Κρυονέρι, τηλ.: 6220 746-7-8
Κυψέλη
Φωκ. Νέγρη 9α & Αγαθουπόλεως 1, τηλ.: 8661366-7
Λάρισα
Κύπρου & Πανός 1, τηλ.: (041) 257910-2
Μενίδι
Παγκάλου & Πάρνηθος, τηλ.: 2403503
Μοναστηράκι
Ερμού 109 & Αγ. Φιλίππου 1, τηλ.: 3217682
Μοσχάτο
Ελευθερίας 66 & Βασ. Γεωργίου, τηλ.: 4832650
Ν. Ιωνία
Ηρακλείου 326 & Ηρώδου Αττικού, τηλ.: 2720039
Ν. Σμύρνη
Ομήρου 73, τηλ.: 9370205
Ν. Φιλαδέλφεια
Λ. Δεκελείας 77 & Αννέων 2, τηλ.: 2522401
Νέα Ιωνία
Λ. Ηρακλείου 271 & Ελπίδος 1, τηλ.: 2718811
Ξάνθη
Πλ. Βασ. Γεωργίου Β' & Γεωργ. Σταύρου, τηλ.: (0541) 70760
Παγκράτι
Υμηττού 110 & Χρεμωνίδου, τηλ.: 7016600
Παιανία
Ιωάννου Μεταξά 10 & Βασ. Σοφίας, τηλ.: 6028134
Παλαιό Φάληρο
Αγ. Αλεξάνδρου 3, τηλ.: 9882100
Πάτρα
Μαιζώνος 159 & Γούναρη, τηλ.: (061) 623488
Πειραιάς
Γρ. Λαμπράκη 138, τηλ.: 4134570
Περιστέρι
Εθν. Αντιστάσεως 12 & Σεβαστείας, τηλ.: 5776084
Ρέθυμνο
Αρκαδίου 201, τηλ.: (0831) 58355
Σπάρτη
Κων/νου Παλαιολόγου 23-25, τηλ.: (0731) 23721
Σταδίου
Σταδίου 10, τηλ.: 3215971
Στουρνάρη
Στουρνάρη 16, τηλ.: 3304278-9
Σύνταγμα
Μητροπόλεως 5 & Νίκης, τηλ.: 3240592
Θεσσαλονίκη
Τσιμισκή 137, τηλ.: (031) 234519
Χαϊδάρι
Στρατάρχου Καραϊσκάκη 35, τηλ.: 5324920
Χαλάνδρι
Βασ. Κων/νου 39, τηλ.: 6800640-2
Χαλκίδα
Αβάντων 26, τηλ.: (0221) 79571

ΠΛΑΙΣΙΟ
(www.plaisio.gr)



Γλυφάδα
Γ. Παπανδρέου 5, τηλ.: 8981700
Α & Β Καταστήματα Κέντρο Αθήνας
Στουρνάρη 19 & 24, τηλ.: 3844001-4
Ψυχικό
Ομήρου 5, τηλ.: 6779200-3
Μεταμόρφωση
Φαβιέρου 5, τηλ.: 2892116
Περιστέρι
Εθν. Αντιστάσεως 42, τηλ.: 5742222
Θεσσαλοανίκη
Π.Π. Γερμανού 11 & Τσιμισκή, τηλ.: (031) 236008
Πάτρα
Αγ. Ανδρέου 120, τηλ.: (061) 240700

X-NET
(www.xnet.gr)



Αργυρούπολη
Αργυρουπόλεως 64, τηλ.: 9952410, 9944047-8
Αχαρναί
Δεκελείας 22, τηλ.: 2444261
Καλλιθέα
Δημοσθένους 51, τηλ.: 9574750-1
Κολωνός
Λένορμαν 145, τηλ.: 5151942
Ν. Ιωνία
Ελ. Βενιζέλου 2 & Α. Κάλβου, τηλ.: 2710089
Παγκράτι
Φιλολάου 109, τηλ.: 7015319

ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΗΣ ΓΗΣ

Ενα "ζωντανό" adventure

Η σκέψη, ο πόθος, αν θέλετε, να ταξιδέψω στο Εκουαδόρ γεννήθηκε όταν διάβασα μία έρευνα για τις δέκα καλύτερες διαδρομές τρένων στον κόσμο. Σε αυτή, το περίφημο Orient Experss ερχόταν δεύτερο, ο Υπερσιβηρικός τρίτος, το αντίστοιχο του Orient Express τρένο της Κίνας τέταρτο κ.ο.κ. Πρώτο ερχόταν το τρένο του Εκουαδόρ. Ο λόγος; Είναι ένα τρένο που ξεκινά από το επίπεδο της θάλασσας και, κάνοντας μία διαδρομή 13-14 ωρών, ανεβαίνει στις Ανδεις σε υψόμετρο περίπου 3.600 μέτρων. Θα αντιτείνετε: "καλά, αυτό είναι κάτι σημαντικό, αλλά είναι ο λόγος που η συγκεκριμένη διαδρομή θεωρείται η κορυφαία στον κόσμο;". Οχι φυσικά! Ο βασικός λόγος είναι ότι πρόκειται για το μοναδικό τρένο που επιτρέπει στον ταξιδιώτη να απολαύσει όλη τη διαδρομή καθισμένος στην οροφή του, χωρίς να κρατιέται από πουθενά, ενώ από κάτω του υπάρχουν φαράγγια που φτάνουν τα 800 μέτρα βάθος. Viva la Ecuador...!

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Κατά διαβολική σύμπτωση, και ενώ ήδη είχα ξεσηκωθεί με τη σκέψη ενός ταξιδιού στο Εκουαδόρ (εμείς το αποκαλούμε Ισημερινό), είδα στη ΝΕΤ ένα ωραίο ντοκιμαντέρ του Lonely Planet για τη χώρα αυτή. Εκεί τρελάθηκα τελείως! Οι εικόνες από τα περιβόητα νησιά Galapagos (Γκαλάπαγκος), οι σκηνές από τη ζούγκλα αλλά και η περίφημη διαδρομή του τρένου χαράχτηκαν βαθιά μέσα στο μυαλό μου. Η απόφαση είχε ήδη παρθεί: το καλοκαίρι του '99 θα ταξίδευα στο Εκουαδόρ πάση θυσία!



Είναι προφανές πως, στο πλαίσιο αυτού του άρθρου, δεν μπορώ να αναφερθώ σε όλες τις εμπειρίες που ζήσαμε επί 36 μέρες ο φίλος μου κι εγώ. Ετσι, θα σταθώ μόνο σε τρία συγκεκριμένα σημεία από το ταξίδι μας στο Εκουαδόρ. Εδώ να τονίσω μόνο ότι ο Ισημερινός είναι η χώρα που έχει τα περισσότερα ηφαίστεια αλλά και τις περισσότερες φυλές ινδιάνων από οποιαδήποτε άλλη στον κόσμο (περίπου το 70% των κατοίκων του είναι αυθεντικοί ιθαγενείς). Δυστυχώς, πριν από περίπου έναν μήνα η έκρηξη ενός από τα ηφαίστεια του Ισημερινού κατέστρεψε μία από τις ωραιότερες και πιο τουριστικές περιοχές της χώρας, το πανέμορφο Banios.

ΖΩΝΤΑΣ ΤΟ ΟΝΕΙΡΟ ΤΩΝ ΝΗΣΙΩΝ ΓΚΑΛΑΠΑΓΚΟΣ

Ακόμα και όταν φτάσαμε στο Εκουαδόρ, δεν είχαμε αποφασίσει ότι θα πηγαίναμε στα νησιά Γκαλάπαγκος. Ο λόγος ήταν ότι το συγκεκριμένο ταξίδι έχει πολύ υψηλό κόστος. Τα νησιά απέχουν 600 μίλια από τις ακτές και μόνο η πτήση με το αεροπλάνο σε αυτά κοστίζει περίπου 120.000 δρχ. Τη δεύτερη μέρα που ήμαστε στο Quito, την πρωτεύουσα του Εκουαδόρ, επισκεφθήκαμε ένα γραφείο που συστήνουν οι οδηγοί. Εκεί, πέσαμε πάνω σε μια μεγάλη έκπληξη. Υπήρχε μια ειδική προσφορά με μειωμένο κόστος κατά τα 2/5, αν κλείναμε το ταξίδι πριν από την 1η Αυγούστου. Ηταν 29 του Ιούλη, μετρήσαμε λοιπόν τα χρήματά μας και διαπιστώσαμε πως έφταναν ίσα ίσα - βέβαια, αν το αποφασίζαμε, θα έπρεπε να κάνουμε μεγάλες οικονομίες στο υπόλοιπο του ταξιδιού.

Τα νησιά Γκαλάπαγκος βρίσκονται στην πρώτη ζώνη ταξιδιών σε ολόκληρο τον κόσμο. Το κόστος επίσκεψής τους είναι πάρα πολύ μεγάλο, αλλά το φυσικό και επιστημονικό ενδιαφέρον που παρουσιάζουν τα νησιά αυτά είναι επίσης μοναδικό. Ετσι, ύστερα από αρκετή σκέψη και αφού ελέγξαμε ξανά τα οικονομικά μας, κλείσαμε αυτό το ταξίδι, διάρκειας οκτώ ημερών.

Ο αναγνώστης είναι βασικό να ξέρει ότι ο Δαρβίνος, με βάση τις μελέτες του σχετικά με

τη χλωρίδα και την πανίδα αυτών των νησιών, καθώς έμεινε εκεί για περίπου πέντε εβδομάδες, σχημάτισε τη βασική ιδέα της σημαντικότατης θεωρίας του για την εξέλιξη των ειδών, της θεωρίας που άλλαξε τα δεδομένα της επιστήμης στο συγκεκριμένο τομέα.

Τι είναι αυτό που προκαλεί εντύπωση στον ταξιδιώτη; Δεν είναι τα ηφαιστειογενή νησιά αυτά καθ' εαυτά ούτε η τροπική θάλασσα. Τα ελληνικά νησιά και η θάλασσά μας είναι απείρως ωραιότερα, πιστέψτε με. Αυτό όμως που κυριολεκτικά ξετρελαίνει είναι ο μοναδικός πλούτος σπάνιων ζώων που ζουν εκεί αλλά, πάνω από όλα, το γεγονός ότι δεν φοβούνται καθόλου τον άνθρωπο. Ναι, σωστά διαβάσατε: είναι σαν να μην υπάρχουμε καθόλου για αυτά. Απίστευτη εμπειρία, που είναι πολύ δύσκολο να τη μεταφέρεις ως αίσθηση. Πρέπει να τη ζήσεις για να συνειδητοποιήσεις τι σημαίνει να σε αγνοούν όλα τα ζώα. Είναι τόσο έντονο το φαινόμενο, που δεν υπάρχει περίπτωση να μην "πέσεις" πάνω σε κάποια από αυτά τα ζώα είτε στην ξηρά είτε στη θάλασσα. Πώς να περιγράψεις την εμπειρία να κολυμπάς για αρκετή ώρα μαζί με θαλάσσια λιοντάρια, με πιγκουίνους, με σαλάχια, να βουτάς και να έχεις το πρόσωπό σου σε απόσταση 10-15 εκατοστών από πολύχρωμα ψάρια και αυτά να μη φοβούνται καθόλου; Πώς να περιγράψεις τις γιγαντιαίες χελώνες, τις tortoises, που φτάνουν τα 200-300 κιλά και κάνουν βόλτες γύρω από τον απρόσκλητο επισκέπτη; Πώς να κάνεις λόγο για το ερωτικό κάλεσμα των περίφημων blue ή red footed boobies; Πώς να μιλήσεις για τα φοβερά land ή marine inguanas;

Θα μπορούσα να γράφω ώρες ολόκληρες για το ταξίδι μου στα νησιά αυτά, αλλά θα σας αναφέρω μόνο τούτο: Στο νησί Santa Cruz, μας μετέφεραν στην κορυφή δύο δίδυμων κρατήρων, που ονομάζονται Los Gemelos. Το μέρος περιβάλλεται από το εξαιρετικό δάσος Scalesia. Εδω ζει ένα πολύ σπάνιο πουλί, ο περίφημος κόκκινος μυγοχάφτης (Vermillion red Flycatcher). Αφού φτάσαμε εκεί, ο οδηγός μάς είπε ότι θα είμαστε πολύ τυχεροί αν δούμε κάποιο εκπρόσωπο του είδους, αφού αυτά τα πουλιά είναι εξαιρετικά σπάνια. Είχαμε όλο το δάσος κάτω από τα πόδια μας και ψάχναμε περίπου επί 20 λεπτά. Σε μια στιγμή, ο οδηγός φωνάζει: "να ένα!" και δείχνει κάπου στο βάθος. Ολοι κοιτάξαμε προς τα εκεί. Μόνο δύο-τρεις διέκριναν κάτι με μεγάλη δυσκολία. Μετά λίγη ώρα λέω στον οδηγό ότι ξεκινώ να κατέβω. Κάνω λοιπόν στροφή 180 μοιρών, για να πάω προς το μονοπάτι. Ε, ακριβώς μπροστά μου, πάνω σε ένα μικρό κλαρί, ήταν καθισμένο ένα τέτοιο πουλί. Αμέσως φωνάζω και γυρνούν όλοι, και οι έντεκα που ήμαστε στο γκρουπ. Κατευθείαν μπήκαν σε λειτουργία τα φλας, οι φωτογραφίες, οι βιντεοκάμερες. Το πουλί καθόταν ατάραχο ακριβώς μπροστά μας και μας κοιτούσε. Αδιαφορούσε παντελώς για μας, δεν ένιωθε την παραμικρή ενόχληση ή τον ελάχιστο κίνδυνο. Για να καταλάβετε τι εννοώ, σημειώστε ότι η απόστασή του από το φακό της βιντεοκάμεράς μου καθώς στράφηκα προς το μέρος του ήταν περίπου 30 εκατοστά!



Ενα κοπάδι από σαλάχια.

Η τσέπη μου ξέρει καλά ότι το ταξίδι στα νησιά αυτά είναι πολύ ακριβό. Οχι όμως και απραγματοποίητο. Συνιστώ σε όλους, αν είναι να πάτε ΜΟΝΟ ένα μεγάλο ταξίδι στη ζωή σας, να επιλέξετε 8 ή 15 μέρες διαμονής στα νησιά Γκαλάπαγκος. Θα ζήσετε τη μεγαλύτερη εμπειρία της ζωής σας.

ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΠΑΝΩ ΣΤΙΣ ΑΝΔΕΙΣ ΚΑΘΙΣΜΕΝΟΣ ΣΤΗΝ ΟΡΟΦΗ ΕΝΟΣ ΤΡΕΝΟΥ

Δεν υπήρχε περίπτωση να πάω στο Εκουαδόρ και να μην κάνω τη διαδρομή του τρένου που σκαρφαλώνει τις Ανδεις επιτρέποντάς σου να κάθεσαι στην οροφή του. Δυστυχώς, η πραγματικότητα αποδείχτηκε πολύ κατώτερη των προσδοκιών μου και τελικά αποτέλεσε τη μεγαλύτερη απογοήτευσή μου σε ολόκληρο ταξίδι. Συγκεκριμένα, ξεκινήσαμε να πάρουμε το τρένο από το Alausi. Σκοπός μας ήταν να μπούμε στο πρωινό τρένο, που κατηφορίζει μέχρι το χωριό Bucay και από εκεί να επιβιβαζόμαστε στο τρένο που θα έπαιρνε την αντίθετη πορεία, κάνοντας με αυτό τον τρόπο δύο φορές την περίφημη διαδρομή του El Nariz del Diablo (η Μύτη του Διαβόλου στα ελληνικά). Η διαδρομή αυτή είναι μοναδική, γιατί, αν και έχει μόνο 66 χιλιόμετρα μήκος, το τρένο τη διανύει σε 4-5 ώρες. Το τρένο κινείται συνεχώς στην άκρη γκρεμών, διασχίζοντας ένα μοναδικό σύστημα από τούνελ και γέφυρες, όπου αριστερά και δεξιά υπάρχει χάος. Σημειώστε ότι κατά τη διάρκεια της διαδρομής το τρένο από υψόμετρο περίπου 2.400 μέτρων κατεβαίνει περίπου 900 μέτρα πάνω από τη θάλασσα. Επαναλαμβάνω για ακόμη μία φορά ότι όλη αυτή η απόσταση διανύεται με τον επιβάτη καθισμένο στην οροφή του τρένου, χωρίς να κρατιέται από πουθενά!

Η απογοήτευση ήρθε στο σταθμό, όταν μάθαμε ότι από φέτος η διαδρομή περιορίστηκε και έτσι το τρένο κατεβαίνει μόνο μέχρι την



Ολόκληρο κοπάδι από θαλάσσια λιοντάρια. Χάρμα ιδέσθαι.



Κατακόκκινοι αστερίες στο βυθό της θάλασσας.

ΣΤΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΗΣ ΓΗΣ

Huigra, 26 χιλιόμετρα μακρύτερα, χωρίς να περάσει από κανένα τούνελ ή γέφυρα, και μετά επιστρέφει. Τι να κάναμε, όμως, αποφασίσαμε έστω και για περίπου μία ώρα να κάναμε αυτή την "κουτσουρεμένη" διαδρομή, για να πάρουμε και μόνο μία αίσθηση από το πώς μπορεί να ήταν στην αυθεντική μορφή της η ονειρώδης διαδρομή. Οταν ήρθε το τρένο, κυριολεκτικά χαζέψαμε. Περιμέναμε να δούμε ελάχιστους ταξιδιώτες στην οροφή του και αντικρίσαμε εκατοντάδες. Ηταν στοιβαγμένοι σαν σταφύλια. Οταν ανέβηκα στην οροφή του τρένου, με έλουσε κρύος ιδρώτας. Δεν υπήρχε χώρος ούτε για να περπατήσω. Ημουν όρθιος ακόμη και όταν το τρένο ξεκίνησε. Με τα χίλια ζόρια βρήκα τελικά λίγο χώρο στην άκρη της οροφής, και τα πρώτα 15 λεπτά είχα τρελαθεί από το φόβο μου. Από κάτω έχασκε ένα φαράγγι 400-500 μέτρων, και εμείς γυρεύαμε δεν ξέρω κι εγώ τι. Πρόκειται για μια κατάσταση μαζικής αυτοΰπνωσης και τρέλας, δεν ξέρω πώς αλλιώς να το περιγράψω. Μετά τα πρώτα 15-20 λεπτά, όμως, ηρεμείς, αρχίζεις να συνηθίζεις την ιδέα και θέλεις όλο και περισσότερο να κοιτάς κάτω τον γκρεμό. Στο τέλος φωνάζεις σαν τρελός, μη θέλοντας να σταματήσει με τίποτα αυτό που ζεις. Να μην τελειώσει ποτέ. Η αδρεναλίνη είχε χτυπήσει κόκκινο και μάλλον πρέπει να λειτουργεί σαν ναρκωτικό. Η συνολική εμπειρία, έστω και περιορισμένη, δεν πρόκειται να φύγει ποτέ από το μυαλό μου. Είναι ανεπανάληπτη!

Τώρα πια σκέπτομαι ότι, αν κάποτε μάθω ότι η αρχική διαδρομή θα λειτουργήσει ξανά, μάλλον θα πάω και πάλι για να ολοκληρώσω την εμπειρία αυτή. Κάποιο είδος μαγείας πρέπει να ασκείται στην οροφή αυτού του τρένου, δεν εξηγείται αλλιώς...

ΠΙΝΟΝΤΑΣ ΤΟ ΙΕΡΟ ΥΓΡΟ ΤΩΝ ΣΑΜΑΝΩΝ ΤΗΣ ΖΟΥΓΚΛΑΣ ΤΟΥ ΕΚΟΥΑΔΟΡ

Ηθελα να επισκεφθούμε τη ζούγκλα του Εκουαδόρ γιατί θεωρείται η αυθεντικότερη



Τα περίφημα blue - footed boobies.

ολόκληρης της Νότιας Αμερικής αλλά και γιατί επιθυμούσα να δοκιμάσω το περίφημο Haya Huasca (στη γλώσσα μας σημαίνει κάτι σαν "ποτό από μαγική/μυστικιστική ρίζα") που φτιάχνουν οι σαμάνοι (shaman), δηλαδή οι μάγοι των φυλών που ζουν στο τροπικό δάσος της ευρύτερης περιοχής του Αμαζονίου, το οποίο αποκαλείται "rain forest". Το ποτό αυτό θεωρείται ότι έχει φαρμακευτικές ιδιότητες. Εχουν γίνει επανειλημμένες προσπάθειες για να κατασκευαστεί ένα χημικό υποκατάστατό του, αλλά μέχρι στιγμής οι ειδικοί δεν έχουν κατορθώσει τίποτα. Ταυτόχρονα είναι ένα ισχυρό παραισθησιογόνο, η διάρκεια του οποίου κρατά περίπου 3-4 ώρες, πάντα σύμφωνα με τα λεγόμενα των ινδιάνων της περιοχής.

Το πενθήμερο ταξίδι μας στη ζούγκλα ξεκίνησε από το χωριό Misahualli, το τελευταίο χωριό όπου μπορείς να φτάσεις οδικώς και βρίσκεται βαθιά μέσα στην ζούγκλα. Από εκεί, με μία μακρόστενη βάρκα ταξιδέψαμε στον ποταμό Ναρο για 6-7 ώρες, μέχρι να φτάσουμε στην Coca. Εκεί, αφού τακτοποιήσαμε τα χαρτιά μας με το στρατό (χρειάζεται ειδική άδεια για να μπεις στη ζούγκλα), συνεχίσαμε το ταξίδι μας στον ποταμό Ναρο. Στο πενθήμερο αυτό ταξίδι είδαμε πολλά και πολύ ενδιαφέροντα. Ηπιαμε από την περίφημη ρίζα Anaru Huasca (στα ελληνικά μεταφράζεται ως "δέρμα του ανακόντα"), η οποία περιέχει ένα μοναδικό υγρό, που δεν θέλεις να σταματάς να το πίνεις - φοβερή και πρωτόγνωρη αίσθηση! Βαφτήκαμε με τους καρπούς του φυτού achiote, με το οποίο βάφουν το πρόσωπό τους κόκκινο οι ιθαγενείς του δάσους, είδαμε το πιο επικίνδυνο ζώο της ζούγκλας, έναν μικροσκοπικό αλλά απίστευτα δηλητηριώδη βάτραχο, που το παραμικρό τσίμπημά του σημαίνει ακαριαίο θάνατο, κάναμε μια πολύ μεγάλη πορεία μέσα σε βούρκο, όπου ο καθένας μας χώθηκε δύο-τρεις φορές μέχρι τη μέση, κολυμπήσαμε σε ένα ποτάμι με πιράνχας, όπου το πιο επικίνδυνο ψάρι δεν είναι αυτό αλλά έναν μικροσκοπικό ηλεκτροφόρο χέλι, το οποίο, αφού εισχωρήσει στο σώμα από την ουρήθρα, προχωρά βαθιά, αγκιστρώνεται και προκαλεί συνεχείς ηλεκτρικές εκκενώσεις, με αποτέλεσμα να επιφέρει το θάνατο μέσα σε αφόρητους πόνους. Μοναδική άμυνα είναι να μη βγάλεις ποτέ το μαγιό σου!

Την προτελευταία μέρα και οι πέντε της ομάδας μας δοκιμάσαμε το περίφημο ποτό Haya Huasca, που ετοίμασε για εμάς ένας shaman της περιοχής. Πρόκειται για ό,τι πιο αηδιαστικό έχω γευτεί ποτέ, ταυτόχρονα όμως στη συνέχεια έζησα μια απίστευτη εμπειρία. Εμεινα σχεδόν παράλυτος επί επτά συνεχείς ώρες. Ημουν ξαπλωμένος πάνω στη λάσπη, στο έδαφος ενός ξέφωτου, και δεν μπορούσα να κάνω την παραμικρή κίνηση, ενώ οι παραισθήσεις μου κράτησαν για περίπου έξι ώρες - κι όλα αυτά παρά τα όσα μας έλεγαν οι ινδιάνοι της περιοχής. Παρ' ότι βρέθηκα μία ανάσα από το θάνατο, η εμπειρία αυτή και κυρίως όσα είδα ενώ βρισκόμουν υπό την επήρεια του παραισθησιογόνου δεν περιγράφονται και παράλληλα αποτελούν τη μεγαλύτερη εμπειρία της ζωής μου. Ειλικρινά, τώρα πια, που έχω ήδη τη συγκεκριμένη εμπειρία, θέλω κάποτε να ξαναπάω εκεί, να δοκιμάσω και πάλι από αυτό το πράγματι μαγικό υγρό αλλά και να καθίσω μαζί με τους ιθαγενείς περίπου για ένα τρίμηνο...



Οι ντόπιοι θέλησαν να μας πείσουν ότι, όπως τ' άλλα ζώα, έτσι και αυτοί οι καρχαρίες αδιαφορούν για τον άνθρωπο και ότι μπορούσαμε να κολυμπήσουμε μαζί τους. Αλλά εμείς δεν μασήσαμε...

Στο δεύτερο συνοδευτικό CD-ROM του περιοδικού μπορείτε να δείτε ένα βίντεο με επιλεγμένες σκηνές από το μοναδικό αυτό ταξίδι.

(Κάμερα-αφήγηση: Αντρέας-Παρασκευάς Τσουρινάκης, Multimedia authoring: Ζωή Μαρμαρά)



ΝΕΑ SUPERSTORES
ΣΤΟΝ ΠΕΙΡΑΙΑ
ΣΤΗΝ ΚΑΒΑΛΑ
ΣΤΗΝ ΤΡΙΠΟΛΗ
BIG CITY
The First Computer Superstore
μου δίνουν επιλογές
είμαι ελεύθερος...
HOT NEWS
Intel Celeron 433MHz multimedia & internet ready
RAM:32MB/100MHz
Σκληρός Δίσκος:6,4GB
Οθόνη:DAEWOO 15"color
CD Rom: 44X ταχύτητας
Κάρτα Οθόνης: 4MB Win Accelerator
Κάρτα Ηχου:Στερεοφωνική 64 PCI
Multimedia Ηχεία
FaxModem:56k Εσωτερικό
1μήνα συνδρομή Internet σε Forthnet
Πληκτρολόγιο,Mouse,Windows98
Μόνο 229.900
Η 24Χ11.700
PC Games
FIFA 2000 10.200
NOCTURE 9.500
NAPOLEON 1813 9.000
Playstation
NASCAR 2000 13.000
FIFA 2000 14.300
Worms ARMAGEDON 13.200
Joysticks
ΓΙΑ Υπολογιστή
Primax RAPTOR 3D USB 8 κουμπιά 13.000
X2 PAD Αναλογικό 6κουμπιά 6.000
ΓΙΑ Playstation
CYBER SHOCK Digital Αναλογικό Dual Shock 7.500
SONY Dual Shock ΕΓΧΡΩΜΑ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ 10.000
THE COMPUTER SUPERSTORE ΚΑΙ SUPERSTORE ΕΙΝΑΙ ΣΗΜΑΤΑ ΚΑΤΑΤΕΘΕΝΤΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ BIG CITY CORPORATION ΑΕΒΕ
INTEL® PENTIUM® PENTIUM® II PENTIUM® III MMX ΚΑΙ CELERON™ ΕΙΝΑΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΜΕΝΑ ΣΗΜΑΤΑ ΤΗΣ INTEL CORPORATION
ΝΕΟ Intel Pentium III 500MHz
multimedia & internet ready
BCC Engine
13GB Hard Disk,64MB Ram
17" monitor DAEWOO
DVD Pionner 6X και ήχος dolby digital 5.1 για οικιακό σινεμά
YAMAHA 6416 Rewritable SCSI
Κάρτα Δικτύου 10/100Mb
Microsoft Keyboard,mouse
Windows 98
ΔΩΡΟ!!!
CANON BJC 250
19.000 ΔΡΧ ΤΟ ΜΗΝΑ
(ΣΕ 36 ΔΟΣΕΙΣ)
Η 495.500 μετρητής
NINTENDO 64
45.500
Gameboy color
Berry 24.000
Green 24.000
Yellow 24.000
Η BIG CITY Σας Προσφέρει
Pentium III 533MHz
Φέρτε τον παλιό σας υπολογιστή σε οποιοδήποτε κατάστημα μας, και θα σας τον μετατρέψουμε σε Pentium III 533 MHz με 133FSB και ATA66 με 64 MB RAM/100MHz, και SVGA Savage 4Pro 16MB με Κάρτα Ηχου 64PCI και Midi Tower ATX case...
Μόνο 189.000
(Στη τιμή περιλαμβάνεται η εργασία και 3 χρόνια εγγύηση)
ΝΕΟ ΠΕΙΡΑΙΑΣ: Ηρώων Πολυτεχνίου 16 Τηλ. 4102.760-61,Fax:4102.762
ΑΘΗΝΑ: Λεωφ. Αλεξάνδρας 48, Τηλ. 8211.117, Fax: 8212.484
ΑΘΗΝΑ: Λεωφ. Καβάλας 260, Χαϊδάρι, Τηλ. 5322.966, Fax: 5816.522
ΑΘΗΝΑ: Λ. Κηφισίας 286, Χαλάνδρι Τηλ. 6848.007-8, Fax: 6848.006
ΝΕΟ ΓΛΥΦΑΔΑ: Λ. Βουλιαγμένης 65, Τηλ. 9635.240, Fax: 9635.241
ΝΕΑ ΜΑΚΡΗ:ΕλευθερίουΒενιζέλου 34 Τηλ.0294.50435,Fax:0294.50436
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: Αγ. Πάντων 9, Τηλ:031 548.746,Fax:031 548.724
ΠΥΡΓΟΣ ΗΛΕΙΑΣ: 28η Οκτωβρίου 86, Τηλ. 0621 23691, Fax: 0621 23692
ΒΟΛΟΣ: Ελ. Βενιζέλου 3Δ, Τηλ. 0421 25251
ΠΑΤΡΑ: Αγ. Ανδρέα 58 Τηλ. 061 624.545, Fax: 061 624.546
ΚΟΡΙΝΘΟΣ: Αδειμάντου 28 Τηλ. 0741 80433
ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ: Δημοκρατίας 17, Τηλ. 081 346.048, Fax: 081 283.957
ΛΑΡΙΣΑ: Παπακυριαζή 21, Τηλ. 041 531.333, Fax: 041 549.068
ΙΩΑΝΝΙΝΑ: Φώτου Τζαβέλα 20 Τηλ. 0651 72810, Fax: 0651 70533
ΚΑΛΑΜΑΤΑ: Αρτέμιδος&Κλαδά 2 Τηλ. 0721 95121-22
ΡΟΔΟΣ: Άννης Μαρίας 86 Τηλ. 0241 30890, 31085, Fax: 31286
ΙΕΡΑΠΕΤΡΑ: Μελετίου Μεταξάκη 3, Τηλ. 0842 80625-26, Fax: 80627
ΑΓΡΙΝΙΟ: Δαχλή 22 Τηλ. 0641 55722, Fax: 34253
ΚΑΡΔΙΤΣΑ: Νικολάου Χαρίτου 15, Τηλ. 0441 41341, Fax: 28361
ΧΑΛΚΙΔΑ: Αβάντων 58, Τηλ. 0221 60000-001-002Fax:78080
ΤΡΙΚΑΛΑ: Κανούτα&Κοραή Τηλ. 0431 21006,Fax:0431 21026
ΝΑΟΥΣΑ : Κωνσταντινίδη 7, Τηλ. 0332 22528-26194, Fax:26194
ΒΕΡΟΙΑ: Μητροπόλεως 40, Τηλ. 0331 26939-26194-62949
ΑΛΕΞΑΝΔΡΕΙΑ: Βετσοπούλου 68 Τηλ. 0333 27105, Fax: 0333 27148
ΑΡΤΑ: Περιφερειακή οδός Άρτας Τηλ. 0681 77022
ΜΥΤΙΛΗΝΗ: Αγίας Ειρήνης 7, Τηλ. 0251 45453, Fax: 0251 40060
ΚΑΣΤΟΡΙΑ:Γράμμου 45 Τηλ. 0467 21096
ΓΙΑΝΝΙΤΣΑ:20ης Οκτωβρίου 18 Τηλ. 0382 23733
ΧΑΝΙΑ:Αποκορώνου 77 Τηλ. 0821 20061-062, Fax:20063
ΚΑΒΑΛΑ:Βενιζέλου 61 Τηλ. 051 232234
ΤΡΙΠΟΛΗ:Πλατεία Πετρινού & Κέννεντυ Τηλ. 071 221616-17 ,Fax:221618
E-mail: bcc_ca@hol.gr
ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ ΓΙΑ FRANCHISING ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ- ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:(01)5320.601 E-mail:info@bigcity.gr
internet: www.bigcity.gr Πωλήσεις E-mail: sales@bigcity.gr Υποστήριξη E-mail: support@bigcity.gr

GAME CL



72 Gabriel Knight 3
Ο shadowhunter σε νέες περιπέτειες!



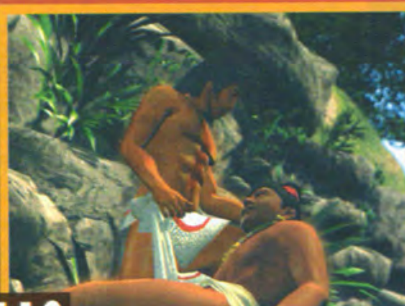
76 FIFA 2000
Ο Βασιλιάς των σπορ στην καλύτερη μέχρι σήμερα ηλεκτρονική ενσάρκωσή του.



98 Rogue Spear
Δοκιμάστε τις ικανότητές σας ως αρχηγού μίας επίλεκτης αντιτρομοκρατικής ομάδας.



102 Grand Theft Auto 2
Crime DOES pay!



110 Aztec
Το νέο adventure της περίφημης "εκπαιδευτικής" σειράς της Cryo.



114 Soul Reaver
Λεηλατήστε τις αντίπαλες... ψυχές!

P O I N T S Y S T E M



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61-70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71-80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96-100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

UB

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Οπως ασφαλώς είναι γνωστό στους περισσότερους από σας, τα νέα παιχνίδια που κυκλοφορούν κάθε μήνα είναι στην κυριολεξία δεκάδες. Φυσικά, όσες σελίδες και αν διαθέσει το "PC Master", είναι αδύνατο να μπορέσει να τα καλύψει όλα με αναλυτικά reviews. Ετσι, κάθε μήνα από τη στήλη "Με δυο λόγια" θα ενημερώνεστε συνοπτικά για όλα εκείνα τα παιχνίδια που είδαν οι συντάκτες του περιοδικού και στα οποία δεν κρίναμε σκόπιμο να αφιερώσουμε αρκετές σελίδες για τη λεπτομερή παρουσίασή τους. Διευκρινίζουμε πως αυτό δεν σημαίνει αναγκαστικά πως όλα τα εν λόγω παιχνίδια είναι "δεύτερης κατηγορίας", απλά πως δεν πιστεύουμε ότι χρειάζεται να επεκταθούμε ιδιαίτερα σε αυτά, αφήνοντας ενδεχομένως έξω από τα κεντρικά reviews κάποια άλλα, για τα οποία έχουμε πολλά να σας γράψουμε!

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς διέθεσαν τα παρακάτω καταστήματα/εταιρίες:

- Beacon Multimedia, Γράμμου 71, Μαρούσι, τηλ.: 6143252-7
- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906
- Despek (πρώην Grup) Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000
- Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, Μαρούσι, τηλ.: 6806775-9

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΜΗΝΩΝ

Παραθέτουμε, ανά κατηγορία, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό τους τελευταίους τρεις μήνες, μαζί με τη βαθμολογία τους.

	ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΜΗΝΑΣ	ΒΑΘΜ.
ACTION	DESCENT 3	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	97%
	SHADOWMAN	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	94%
	OUTCAST	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	93%
	PRINCE OF PERSIA 3D	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ	91%
	MECH WARRIOR 3	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ	90%
	HEAVY GEAR 2	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	82%
ADVENTURE	MYST: MASTERPIECE EDITION	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ	99%
	DRACULA	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ	97%
	SYSTEM SHOCK 2	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	97%
	DISCWORLD NOIR	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	96%
	CYDONIA	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	81%
RPG	THE 4th COMING	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	92%
	DARKSTONE	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	92%
	RAGE OF MAGES II	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ	86%
SIMULATION	HIDDEN & DANGEROUS	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	90%
	X-BEYOND THE FRONTIER	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ	88%
	BREAKNECK	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ	82%
	NEED FOR SPEED: HIGH STAKES	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	82%
	OFFICIAL F1 RACING	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	81%
	UEFA CHAMPIONS LEAGUE	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	81%
	FLIGHT UNLIMITED III	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ	80%
	MIG ALLEY	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ	68%
STRATEGY	AGE OF EMPIRES II	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ	95%
	TIBERIAN SUN	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	94%
	JAGGED ALLIANCE 2	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	93%
	FLEET COMMAND	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	89%
	CUTTHROATS	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ	86%
	TA KINGDOMS	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	86%
	BRAVEHEART	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	82%
	DUNGEON KEEPER 2	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	81%
	WARHAMMER 4000: RITES OF WAR	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	73%

GABRIEL KNIGHT 3
Blood of the Sacred, Blood of the Damned

Game Preview

Ηταν ένα συνηθισμένο πρωινό στον πύργο μου. Απολάμβανα τον καφέ μου διαβάζοντας, όπως άλλωστε συνηθίζω, την εφημερίδα μου, όταν η γαλήνη διακόπηκε από ένα τηλεφώνημα. "Είναι για σας, κύριε Κόμη" είπε ο Πέταρ, ο πιστός υπηρέτης μου, δίνοντάς μου το ακουστικό. Πρόλαβα να παρατηρήσω κάτι απροσδιόριστα παράξενο πίσω από το ψυχρό βλέμμα του Πέταρ, ωστόσο δεν έδωσα σημασία και απάντησα στο τηλέφωνο. Η ανάσα μου κόπηκε, καθώς η φωνή στην άλλη άκρη της γραμμής έμοιαζε να έρχεται από το υπερπέραν: "Ηλπιζα ότι θα σας πετύχαινα, κύριε Κόμη..." Συνοφρυώθηκα, ωστόσο η παροιμιώδης ακοή μου δεν με πρόδωσε. "Gabriel...?" "Θα χρειαστώ τη βοήθειά σας... Ξέρετε, έχω μπλέξει με κάτι τύπους σαν εσάς..." "Εννοείς, με όμορφους, έξυπνους και μορφωμένους, φίλε μου;" "Οχι..." "Αλλά;" "Με βρικόλακες!" Η έκπληξη ήταν μεγάλη. Διατηρώντας την ψυχραιμία μου προσπάθησα να τον ρωτήσω πού βρισκόταν. Ομως, η γραμμή είχε πέσει...

του Κόμη Βράκουλα
(Γιάννης Καλοσκάμπης
cv97056@central.ntua.gr)

Ας γυρίσουμε πέντε χρόνια πίσω, τότε που η Sierra μεσουρανούσε στο χώρο των adventures, τότε που, με τόσους πετυχημένους τίτλους στο ενεργητικό της, κατείχε, μαζί με τη Lucasfilm, τη μερίδα του λέοντος στην αγορά των παιχνιδιών αυτής της κατηγορίας και όχι μόνο. Μια φιλόδοξη συγγραφέας, ονόματι Jane Jensen, σχεδιάζει για λογαριασμό της Sierra ένα πρωτότυπο adventure, το οποίο μπορεί να μοιάζει εκ πρώτης όψεως στις υπόλοιπες παραγωγές της εταιρίας (κυρίως στον αριθμό των bugs!), διαθέτει όμως εμπνευσμένο σενάριο, έξυπνους γρίφους και, προπάντων, εκπληκτική ατμόσφαιρα. Ατμόσφαιρα που καθηλώνει τον παίκτη μπροστά στην οθόνη, τον κάνει να μοιράζεται με τον ήρωα την αγωνία, τη χαρά της ανακάλυψης, το φόβο μπροστά στο άγνωστο. Οι ίντριγκες, οι διαρκείς ανατροπές και η αντιπαράθεση των χαρακτήρων, καθώς το έργο εξελίσσεται, παρασύρουν τον παίκτη στον ξέφρενο ρυθμό τους και δεν τον αφήνουν σε ησυχία μέχρι την τελευταία στιγμή. Το παιχνίδι αποσπά εξαιρετικές κριτικές, ενώ πολλά έγκυρα περιοδικά δεν διστάζουν να του απονείμουν τον τίτλο "adventure της χρονιάς". Είναι η χρονιά του Gabriel Knight, που ήρθε για να κλέψει τις καρδιές - και τον ύπνο - των απανταχού adventurers.

Επειτα από δύο χρόνια κυκλοφορεί και το δεύτερο μέρος της σειράς, που σημειώνει ακόμα μεγαλύτερη επιτυχία από τον προκάτοχό του. Αυτή τη φορά τη δράση συνοδεύει υψηλής ποιότητας - για την εποχή - full motion capture video. Επαγγελματίες ηθοποιοί, με επικεφαλής τον Dean Ericsson, ενσαρκώνουν με απίστευτη επιτυχία τους πρωταγωνιστές, ενώ ο μουσικοσυνθέτης Robert Holmes κάνει φοβερή δουλειά με το soundtrack, φτάνοντας στο σημείο να συνθέσει μια μικρή όπερα για το τελευταίο μέρος της περιπέτειας! Το Gabriel Knight 2 κατορθώνει να παντρέψει τα στοιχεία που έκαναν αγαπητό στον κόσμο το πρωτότυπο με την αιχμή της



τεχνολογίας της εποχής και να αφήσει κριτικούς και gamers άφωνους...

Η κυκλοφορία μιας τρίτης περιπέτειας με πρωταγωνιστές τον Gabriel και τη βοηθό του, την Gracei, ήταν απλά θέμα χρόνου. Οπως αναφέρεται στο site της Sierra: "...η πρώτη απαίτηση για τη δημιουργία του Gabriel Knight 3 έφτασε με e-mail μόλις τέσσερις εβδομάδες μετά την κυκλοφορία του 2, και ακολούθησαν εκατοντάδες ανάλογα μηνύματα...":

Ομως οι καιροί άλλαξαν. Ο Ken Williams, ο θρυλικός πρόεδρος και πατέρας της Sierra, πούλησε το "παιδί" του και οι νέοι ιδιοκτήτες φρόντισαν από την αρχή να ξεκαθαρίσουν τις προθέσεις τους: φρένο στα adventures και δυναμική έφοδος σε σχεδόν άγνωστες μέχρι τότε για τη Sierra κατηγορίες. Επειτα από μαραθώνιους συζητήσεων και αντιπαραθέσεων, η κυκλοφορία του



Το αίμα.

Half-Life ήρθε να δικαιώσει τους καινούριους ιδιοκτήτες, τουλάχιστον στον οικονομικό τομέα. Από την άλλη, οι τελευταίες adventur-οειδείς κυκλοφορίες της Sierra, King's Quest 8 και Quest for Glory 5, αν και ήταν δύο καθ' όλα αξιοπρεπείς τίτλοι, δεν έκαναν την αίσθηση που θα περίμενε κάποιος και εδραίωσαν την ήδη επικρατούσα αντίληψη, ότι η παλιά αντίζηλος, η LucasArts, ειδικά μετά το αξεπέραστο Grim Fandango, ήταν η κυρίαρχη του παιχνιδιού. Σε μια τέτοια εποχή έρχεται τώρα να αναλάβει δράση ο Gabriel Knight, ο οποίος καλείται να βγάλει τα κάστανα από τη φωτιά, δίνοντας στη Sierra λίγη από την παλιά αίγλη της και αποδεικνύοντας στους ιδιοκτήτες της ότι τα adventures δεν πέθαναν.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η ιστορία ξεκινά σε έναν πύργο της Νότιας Γαλλίας. Ο Gabriel με την Grace φτάνουν εκεί καλεσμένοι ενός έκπτωτου πρίγκιπα. (Viva la revolution!) Αλλά για κακή τους τύχη (και για καλή δική μας!) ο οικοδεσπότης δεν τους κάλεσε για να περάσουν ένα ξέγνοιαστο διήμερο κάνοντας μπάρμπεκιου στην εξοχή. Η κυρία "τέως" μόλις έφερε στον κόσμο ένα υγιέστατο αγοράκι, όμως, αντί ο ερχομός του να δώσει στον πατέρα του χαρά, αντίθετα τον γέμισε ανησυχία. Βλέπετε, η "τέως" βασιλική οικογένεια καταδιώκεται εδώ και αιώνες από μία Μυστική Εταιρία Βρικολάκων και ο πατέρας διαισθάνεται ότι η ζωή του παιδιού του βρίσκεται σε κίνδυνο. Γνωρίζοντας ότι ο Gabriel είναι ένας Schaettenjaeger (προφέρεται "Σέτεν - Γέγκερ" και είναι γερμανικός όρος για τον Shadow Hunter ή, αν προτιμάτε, τον Κυνηγό Στοιχειών. Οπλα του ένα μικρό μαχαίρι και ένα πανίσχυρο φυλαχτό με υπερφυσικές ιδιότητες.), του αναθέτει τη φύλαξη του βρέφους. Τελικά, οι φόβοι του πρίγκιπα επαληθεύονται. Την πρώτη νύχτα που το παλικάρι μας φυλάει σκοπιά, ο μικρός πέφτει θύμα απαγωγής. Ο Gabriel στρώνει στο κυνήγι τους απαγωγείς και τους ακολουθεί ως το χωριό Rennes-le-Chateau, όμως εκεί χάνει τα ίχνη τους. Σημειώνουμε εδώ ότι το χωριό αυτό δεν είναι δημιούργημα της φαντασίας της Jensen. Οχι μόνο πρόκειται για πραγματική τοποθεσία, αλλά, σύμφωνα με το μύθο, το Rennes-le-Chateau είναι κέντρο πολλών υπερφυσικών φαινομένων, ενώ αποτελεί σημείο-σταθμό για την ιστορία των Ναϊτών Ιπποτών. Σιγά σιγά ο Gabriel θα καταλάβει ότι η υπόθεση του εξαφανισμένου μωρού και τα μυστήρια του Rennes-le-Chateau συνδέονται άμεσα μεταξύ τους. Και, όπως αποδεικνύεται, η υπόθεση έχει εκτός από μυθολογικές και (μαντέψτε!) πολιτικές προεκτάσεις... Τα πράγματα περιπλέκονται ακόμα περισσότερο, όταν ο Gabriel αντιλαμβάνεται ότι ένα γκρουπ παραθεριστών έφτασε στο χωριό περίπου την ίδια στιγμή με αυτόν, και μάλιστα ανάμεσά τους βρίσκεται ο παλιόφιλός του - και γνωστός μας από το Sins of the Fathers - χοντρομπαλάς αστυνόμος Mosely. Στην παρέα προστίθεται σύντομα και η Grace, και το πάρτι ξεκινά!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το πρώτο σημείο που θα σχολιάσετε αν κοιτάξετε τα screenshots ή αν τρέξετε το trailer του GK3 είναι το περιβάλλον της περιπέτειας. Τη θέση του Full Motion Capture Video (FMV) πήρε μια εντυπωσιακή 3D graphics engine, η οποία μάλιστα σχεδιάστηκε ειδικά για τις ανάγκες του παιχνιδιού. Θα μπορούσε κάποιος να κατηγορήσει τη Sierra ότι δεν πρωτοτυπεί, αλλά απλά ακολουθεί τη μόδα, βαδίζοντας στα χνάρια των επιτυχημένων Grim Fandango και Red-



Ο Gabriel και η Grace ανακρίνουν.

guard. Ομως, κακά τα ψέματα, δεν υπήρχε περιθώριο επιλογής. Η εποχή των δισδιάστατων adventures έχει περάσει ανεπιστρεπτί, αφήστε το κράξιμο που έφαγε η Sierra με το Dragon's Fire, στο οποίο είχε χρησιμοποιηθεί μια μηχανή ουσιαστικά "ψευδο-3D" γραφικών. Από την άλλη, το FMV είναι εξαιρετικά περιοριστικό, τόσο στην αναπαράσταση των τοποθεσιών όσο και στη δημιουργία γρίφων, ενώ πολλές φορές σου δίνει την εντύπωση ότι κάθε κίνηση είναι προδικασμένη, εμποδίζοντάς σε να ενσωματωθείς στην περιπέτεια. Αντίθετα, η τρισδιάστατη αναπαράσταση δίνει έναν αέρα ελευθερίας, μπορείς να πας οπουδήποτε, να πειράξεις οτιδήποτε και υπάρχουν φορές που έχεις την αίσθηση ότι "βρίσκεσαι εκεί". Επιπλέον, όλα φαίνονται τόσο καλοσχεδιασμένα... Από την αρχιτεκτονική των κτιρίων μέχρι τη



...Κι αφήστε τη γοητεία να συναρπάσει!

διακόσμηση κι από τα πρόσωπα των ηρώων μέχρι το λεπτομερέστατο animation της κίνησής τους. Οι δημιουργοί έχουν να λένε για τις διάφορες εκφράσεις που παίρνουν οι ήρωες όταν συζητούν και τις γκριμάτσες που κάνουν ανάλογα αν τους αρέσει κάτι ή όχι. Επίσης, ο φυσικός φωτισμός του χώρου (άμεσο ηλιακό φως, λάμπα ή παράθυρο με κουρτίνα) έχει αποδοθεί κατά 99% και για κάθε χώρο προβλέπονται 4 διαφορετικές απεικονίσεις, καθεμία από τις

οποίες αντιστοιχεί σε ένα μέρος του 24ώρου. Αξίζει να αναφερθεί ότι επικεφαλής του τομέα γραφικών του παιχνιδιού είναι ο περίφημος Ron Spears, που είναι υπεύθυνος γραφικών τεχνών για το γνωστό Magic: The Gathering της Wizards of the Coast.

Το soundtrack υπογράφει ο "πολύς" Robert Holmes, όπως άλλωστε και στα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς. Είναι ένας "άνθρωπος - ορχήστρα" και έχει συνεργαστεί στο παρελθόν με γνωστούς καλλιτέχνες, όπως ο Sting. Είμαστε σίγουροι ότι η μουσική θα αποτελέσει ένα από τα δυνατά σημεία της περιπέτειας, με κυρίαρχο πάντα το gothic στοιχείο, ενώ συχνές θα είναι οι αναφορές στον Bernard Herman (βλ. Hitchcock). Σύμφωνα με τον ίδιο τον Holmes, στο soundtrack θα περιέχονται και θέματα επηρεασμένα από τη μουσική των Rodgers και Hammerstein, των Beatles, των Genesis και των Yes. Ο τρομερός Robert, - ο οποίος ισχυρίζεται ότι έγραψε την όπερα του Beast Within σε τρεις μόνο μέρες (αλλά εγώ δεν τον πιστεύω) - δήλωσε ότι έχει ήδη γράψει 15 θέματα για το GK3. Δεν έχουμε παρά να περιμένουμε...



Το παιδί μας εκδηλώνεται.

Οσο για τις φωνές των πρωταγωνιστών, τα μέχρι στιγμής δείγματα που έχουν "διαρρεύσει" είναι πολύ καλά. Βέβαια, προς μεγάλη απογοήτευση των θηλυκών φανατικών (και των μη φανατικών αρσενικών) οπαδών του Gabriel, η φωνή του ήρωά μας δεν θα είναι ο Dean Ericsson αλλά ο Tim Curry. Πρόκειται για πολύ γνωστό ηθοποιό που έχει συμμετάσχει σε πολλές υπερπαραγωγές (The Three Musketeers, The Shadow...), ενώ δάνεισε τη φωνή του στον Gabriel και στο Sins of the Fathers. Πάντως, και οι άλλες φωνές που ακούσαμε ήταν καθαρές και πολύ εκφραστικές και όλα δείχνουν ότι πρόκειται για μία επαγγελματική δουλειά.

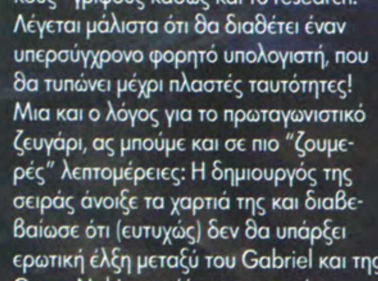


O Gabriel.

Το καλό το φύλαξα για το τέλος. Ολα τα καινούρια 3D adventures, από το King's Quest 8 μέχρι κι αυτό το τέλειο Grim Fandango, στο χειρισμό κάπου έχαναν. Λίγο η απουσία του τόσο αγαπητού στους adventurers ποντικιού, λίγο η απουσία smart cameras (και λίγο η κεφάλα του Calavera, που έπρεπε να κοιτά ακριβώς προς το αντικείμενο που ήθελες να δεις ή να πάρεις), άφηναν μια ανάλατη γεύση στον παίκτη. Επίσης, χρόνια ήταν η διαμάχη μεταξύ αυτών που ήθελαν να βλέπουν το παιχνίδι με τα μάτια του πρωταγωνιστή και εκείνων που ήθελαν να το βλέπουν απέξω. Αν και το King's Quest 8 έδωσε μια πρώτη λύση, στην περίπτωση του GK3 μιλάμε για έμπνευση, για σκηνοθετικό εύρημα: Ναι μεν ο χαρακτήρας που ελέγχετε θα φαίνεται στην οθόνη, αλλά θα μπορείτε να κινείστε ανεξάρτητα από αυτόν, σαν κάτι άυλο, πηγαίνοντας σε οποιοδήποτε μέρος του δωματίου θέλετε. Μόλις βρείτε κάτι ενδιαφέρον, κάνετε κλικ πάνω σε αυτό και αμέσως ο χαρακτήρας έρχεται στο αντικείμενο. Επιπλέον, θα μπορείτε κατά τη διάρκεια των cutscenes να περιστρέφετε την κάμερα κατά βούληση, όπως συνέβαινε και στην εισαγωγή του Half-Life. Τέλος, απ' ό,τι είδα στις φωτογραφίες, το mouse χρησιμοποιείται τουλάχιστον για κάποιες - αν όχι για όλες - τις λειτουργίες του παιχνιδιού. Η Sierra καινοτομεί και υπόσχεται να παρουσιάσει ένα εξαιρετικά λειτουργικό και εύχρηστο σύστημα, αφήνοντας μίλια μακριά κάθε προηγούμενη προσπάθεια. Ολα αυτά βέβαια είναι θεωρητικά. Μόνο στην πράξη θα φανεί πόσο αποτελεσματικό θα είναι αυτό το νέο interface της Sierra.

ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Οπως σε κάθε βιβλίο έτσι και σε κάθε παιχνίδι της, η θεία Jane έριξε και πάλι μεγάλο βάρος στην εις βάθος έρευνα και την προετοιμασία του παιχνιδιού. Εκτός του ότι ξέθαψε ό,τι βιβλίο βρήκε για το Rennes-le-Chateau, επισκέφθηκε και η ίδια τον τόπο του εγκλήματος. Είναι μια γυναίκα εργασιομανής και τελειομανής. Ολα στηρίζονται σε αυθεντικές τοπικές παραδόσεις ή σε πραγματικά ιστορικά γεγονότα, διανθισμένα με την πλούσια φαντασία της συγγραφέως-ντετέκτιβ. Η διάρκεια του παιχνιδιού θα είναι 3 μέρες, καθεμία από τις οποίες θα χωρίζεται σε κάποια χρονικά διαστήματα. Πάντως, δεν θα είναι real time, δηλαδή για να περάσει ο χρόνος θα πρέπει πρώτα να πραγματοποιήσουμε συγκεκριμένες ενέργειες. Ο Gabriel, περισσότερο παρατηρητικός τύπος και άνθρωπος της δράσης, θα ασχολείται πιο πολύ με την εξερεύνηση - ανεύρεση στοιχείων και η Grace, πιο "επιστήμονας", θα αναλαμβάνει τους "μηχανικούς" γρίφους καθώς και το research. Λέγεται μάλιστα ότι θα διαθέτει έναν υπερσύγχρονο φορητό υπολογιστή, που θα τυπώνει μέχρι πλαστές ταυτότητες! Μια και ο λόγος για το πρωταγωνιστικό ζευγάρι, ας μπούμε και σε πιο "ζουμερές" λεπτομέρειες: Η δημιουργός της σειράς άνοιξε τα χαρτιά της και διαβεβαίωσε ότι (ευτυχώς) δεν θα υπάρξει ερωτική έλξη μεταξύ του Gabriel και της Grace Nakimura (όνομα και πράγμα, αρκεί να αντικαταστήσεις το πρώτο συνθετικό του ονόματος με τη λέξη που χρη-



Ενώπιος ενωπίω.

σιμοποιούν οι αγγλόφωνοι για το χοιρομέρι) γιατί ο Gabriel, πώς να το κάνουμε, είναι κομματάκι ατακτούλης. Αδύναμος, όπως όλοι οι άνδρες, μπροστά στη γοητεία του "ασθενούς" φύλου, θα πέσει θύμα της μυστηριώδους Madeline Buthane (μάλλον έχει ωραία μπούτια αυτή) και θα μπλεχτεί σε μια σχέση που μάλλον ξινή θα του βγει στο τέλος...

Οσο για το βαθμό δυσκολίας, ε, Jane Jensen είναι αυτή, είναι σίγουρο ότι με τα πολλές φορές "διεστραμμένα" αινίγματά της (θυμάστε το γρίφο με το ρολόι - κούκο στο 2;) θα σας προβληματίσει και θα σας κάνει να βαράτε το κεφάλι σας στον τοίχο. Επιπλέον, η νέα τρισδιάστατη απεικόνισή της δίνει νέες δυνατότητες. Σύμφωνα με την ίδια, μπορεί πλέον να κρύβει ή και να μεταμφιέζει τα αντικείμενα...

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ - ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ

Το πακέτο θα περιέχει 3 CDs. Μάλλον το πρόγραμμα θα τρέχει και σε έναν απλό Pentium 166MMX με 32MB RAM, χωρίς η ύπαρξη επιταχυντή 3D να είναι απαραίτητη. Τώρα, με την προαναφερθείσα σύνθεση, ο όρος "θα τρέχει" ίσως να είναι λίγο υπερβολικός. Οι ίδιοι οι προγραμματιστές επισήμαναν ότι για να ενεργοποιηθούν κάποιες special δυνατότητες του παιχνιδιού, θα χρειαστείτε μια αξιοπρεπή 3D κάρτα. Τόνισαν, δε, ότι η ποιότητα των γραφικών θα είναι ανάλογη της ισχύος της κάρτας του χρήστη. Στη συσκευασία, εκτός από το πάντα κατατοπιστικό manual, οι παραγωγοί σκέφτονται να συμπεριλάβουν και έξτρα στοιχεία για την ιστορία, τη γεωγραφία και τα μυστήρια του Rennes-le-Chateau, ίσως με τη μορφή ενός CD, όμως η ιδέα αυτή βρίσκεται προς το παρόν στο στάδιο των συζητήσεων.

Σκόπιμο είναι ακόμα να αναφερθεί ότι θα υποστηρίζονται όλες οι τελευταίες Blood Cards της αγοράς και μάλιστα στη συσκευασία θα περιέχονται δύο σωληνάκια για απευθείας σύνδεση με το λαιμό ή το μπράτσο σας, δέκα καλαμάκια και δύο πλεξούδες σκόρδα. Αν ανήκετε στους άτυχους που δεν διαθέτουν τις εν λόγω κάρτες και θέλετε να ζήσετε μια εμπειρία αλλιώτικη από τις άλλες, έχω να σας συστήσω την καλύτερη κάρτα της αγοράς και το καμάρι της εταιρίας μου. Ονομάζεται Count Vracula's Blood Sucker T13 και διαθέτει τον περίφημο επιταχυντή Blood Ρουφιχτέιτορ TNT VOODOO, ο οποίος υποστηρίζεται πλήρως από το ολοκαίνουριο Direct Blood που, όπως θα καταλάβατε, περιλαμβάνεται στο DirectX 7 της Microsoft. Κάτι ξέρει ο Bill από βρικόλακες!

Ο ΚΟΜΗΣ ΕΞΗΓΕΙ

- Ο Gabriel Knight είναι, φυσικά, το κεντρικό πρόσωπο της σειράς. Ηταν ένας βιβλιοπώλης από τη Νέα Ορλεάνη, ένας κλασικός τύπος μποέμ, πριν να συνειδητοποιήσει ότι είναι κληρονόμος ενός σπάνιου χαρίσματος: είναι ένας Schaettenjaeger (βλ. και παρακάτω σχόλιο), με αποστολή να προστατεύει τους συνανθρώπους του από υπερφυσικά στοιχεία. Μέχρι στιγμής έχει ολοκληρώσει με επιτυχία δύο επικίνδυνες αποστολές:
α. Στο Sins of the Fathers, ο Gabriel έρχεται αντιμέτωπος με μια σειρά εγκλημάτων στη Νέα Ορλεάνη, που δείχνουν να έχουν σχέση με το βουντού. Παράλληλα, ανακαλύπτει τις ρίζες του γενεαλογικού δέντρου του και μαθαίνει ποιος είναι ο προορισμός του. Η ζωή του αλλάζει για πάντα...
β. Στο The Beast Within ο ήρωάς μας ταξιδεύει στη Γερμανία με σκοπό να εξιχνιάσει μυστηριώδεις φόνους, που πολλοί πιστεύουν ότι είναι δουλειά λυκανθρώπων...
Πρόκειται για δύο εξαιρετικά πολύπλοκες υποθέσεις, όπου πολλές φορές ο θύτης γίνεται θύμα και η μόνη σωτηρία φαίνεται να βρίσκεται στους πιο απίθανους συνδυασμούς. Δεν μπορεί να πει κανείς αν η επιτυχία του Gabriel οφείλεται στις ικανότητές του ή στην απίστευτη τύχη του, πάντως στην καινούρια περιπέτειά του θα τα χρειαστεί και τα δύο.
- Η Grace Nakimura είναι μια πανέξυπνη Αμερικανογιαπωνέζα. Εκανε το διδακτορικό της στο Yale, αλλά αποφάσισε ότι χρειαζόταν ένα διάλειμμα για καλοκαιρινές διακοπές. Οταν έμαθε ότι ένα βιβλιοπωλείο στη Νέα Ορλεάνη ζητούσε υπάλληλο, μια αόρατη δύναμη την έσπρωξε να πάρει τη δουλειά. "Κύριος Knight" έγραφε στο τέλος της αγγελίας...
- Οι Ναΐτες Ιππότες ιδρύθηκαν μετά την πρώτη σταυροφορία, το 1118, στην Ιερουσαλήμ. Πήραν το όνομά τους από τον Ναό του Σολομώντα, στον περίβολο του οποίου δημιουργήθηκε το πρώτο κατάλυμά τους. Αν και στην αρχή το τάγμα είχε καθαρά θρησκευτικό χαρακτήρα, με κύρια αποστολή τη φύλαξη των Αγίων Τόπων, εντούτοις στην πορεία μετατράπηκαν σε έναν μεγάλο πολυεθνικό οργανισμό, απέκτησαν περιουσία και, όπως ήταν φυσικό, παρεκτράπησαν. Ετσι, υπέστησαν πάμπολλους διωγμούς και, για να μπορέσουν να επιβιώσουν, υιοθέτησαν μια μυστικιστική μορφή (φέρτε στο νου σας τους Μασόνους). Λέγεται ότι οργάνωσαν μια συνωμοσία, το Σχέδιο, με απώτερο σκοπό την κατάκτηση του κόσμου.
- Ο όρος FMV υποδηλώνει ότι στην οθόνη σας βλέπετε αντί για τα στάνταρ ανθρωπάκια ή καρτούν αληθινούς ηθοποιούς, ενώ η δράση διαδραματίζεται σε κινηματογραφημένους χώρους. Είναι σαν να βλέπατε μια ταινία, με τη διαφορά ότι μπορείτε να παρέμβετε στην εξέλιξή της.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ (;)

Δυστυχώς, μέχρι να πάρουμε το πακέτο στα χέρια μας και να δούμε το παιχνίδι ολοκληρωμένο, δεν μπορούμε να βγάλουμε κανένα συμπέρασμα. Εχουμε να κάνουμε με την πιο πολυαναμενόμενη κυκλοφορία όλων των εποχών, τόσο λόγω του ονόματος-κράχτη όσο και γιατί η πρώτη ημερομηνία κυκλοφορίας του GK3, που είχε αναγγείλει η Sierra, ήταν (κρατηθείτε) το καλοκαίρι του 1998! Μερικά πράγματα δεν αλλάζουν ποτέ, όσα χρόνια και να περάσουν, και η κλασική ασυνέπεια της Sierra στις ημερομηνίες κυκλοφορίας που, εδώ που τα λέμε, η ίδια ορίζει, είναι πάλι εδώ. Βέβαια, είναι σίγουρο ότι όλη αυτή η καθυστέρηση μάλλον καλός πρόαγγελος πρέπει να θεωρηθεί, καθώς οι δημιουργοί δείχνουν ότι θέλουν να φτιάξουν ένα πρόγραμμα που προσεγγίζει την τελειότητα, χωρίς προχειρότητες και προπάντων χωρίς τα μικρά και ενοχλητικά εκείνα ζωύφια που ονομάζονται bugs! Αν και, απ' ό,τι ξέρω, bugs δεν θα υπάρχουν εξ ορισμού στο παιχνίδι, τουλάχιστον με τη μορφή που μέχρι τώρα γνωρίζαμε. Τη θέση τους θα πάρουν τα bats, δηλαδή ειδικά εκπαιδευμένες νυχτερίδες, που, μόλις το πρόγραμμα κάνει crush, θα πετάγονται από την οθόνη και θα πίνουν το αίμα του αυθάδη που τόλμησε να βρει ψεγάδι στην παιχνιδάρα!

Οση ώρα γράφω αυτό το άρθρο, προσπαθώ να κρατήσω μια επιφυλακτική και κριτική στάση απέναντι στο GK3. Θέλω να αποφύγω τα μεγάλα λόγια και να κρατήσω "πισινή", στην περίπτωση που -φευ!- το παιχνίδι αποδειχτεί μια μεγάλη σαπουνόφουσκα. Μου φαίνεται όμως ότι δεν μπορώ να κρύψω τον ενθουσιασμό μου. Βλέπετε, θεωρώ ότι ο Gabriel Knight, μαζί με τα δύο ανεπανάληπτα Manhunter, αποτελούν τις καλύτερες παραγωγές της Sierra μέχρι τώρα. Από τη στιγμή που βάζεις το CD στο drive, μεταφέρεσαι σε άλλη διάσταση. Ζεις μοναδικές στιγμές και βιώνεις καταστάσεις που λες και ξεπήδησαν από την πιο κρυφή επιθυμία σου ή τον πιο φριχτό εφιάλτη σου. Εδώ δεν υπάρχουν καλοί και κακοί. Ομως όλοι έχουν μια σκοτεινή πλευρά, και οι συνθήκες που επικρατούν στον κόσμο του Gabriel Knight τη βοηθούν να βγει στην επιφάνεια... PC

EA SPORTS FIFA 2000

Η EA Sports είναι ίσως η καλύτερη εταιρία software στον τομέα των αθλητικών παιχνιδιών, με κυριότερους άξονές της τις σειρές FIFA και NBA Live. Ισως οι υπεύθυνοί της να μη γνώριζαν ότι, όταν εν έτει 1994 αποφάσισαν να κυκλοφορήσουν ένα παιχνίδι με τίτλο FIFA International Soccer, τα sequels του τίτλου αυτού θα είχαν τόσο μεγάλη απήχηση ώστε θα σημείωναν εξαιρετικά υψηλές πωλήσεις σχεδόν ταυτόχρονα με την κυκλοφορία τους. Ετσι λοιπόν και τώρα, λίγο πριν από την είσοδό μας στο 2000 και τη νέα χιλιετία, κυκλοφόρησε και στη χώρα μας το FIFA 2000, το οποίο διαθέτει μια ιδιαιτερότητα σε σχέση με τα προηγούμενα: είναι (και) ελληνικό!

ΕΤΑΙΡΙΑ
ELECTRONIC ARTS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 166MHz, Windows 95, 16MB RAM, DirectX 6.1 συμβατές κάρτες ήχου και γραφικών

του Ηλία "Eddie" Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Ναι, καλά διαβάσατε. Το FIFA 2000 είναι προσαρμοσμένο και στη γλώσσα μας (χάρη στη CD-Media και τον Ιορδάνη Σταυρίδη) και περιλαμβάνει ελληνικά μενού, ελληνικό εγχειρίδιο χρήσης και, το σπουδαιότερο, ελληνικό πρωτάθλημα και σχολιασμό αγώνων στη γλώσσα μας.

Φυσικά, πέρα από αυτά τα ιδιαίτερα -για εμάς -στοιχεία περιλαμβάνει πολλές ακόμα βελτιώσεις σε σχέση με την έκδοση του '99. Εδώ να σημειώσω πως το εν λόγω παιχνίδι και η παρουσίασή του αποτέλεσαν σημείο τριβής ανάμεσα στον γράφοντα και τον φίλτατο συνάδελφο Βασίλη Τουλιά. Αφού οι διάφορες δημοκρατικές διαδικασίες [εγώ θα το κάνω, όχι εγώ, ρε τι μας λες, γκαπ γκουπ (μπουνιές, κλωτσιές) κ.λπ.] δεν απέβησαν σε κάποια λύση, αποφασίσαμε από κοινού να παίξουμε τρία παιχνίδια στο FIFA και ο νικητής να πάρει ως έπαθλο το... review! Ε, το αποτέλεσμα είναι ηλίου φαεινότερον...

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Ενα εντυπωσιακό replay.



Ολλανδία του 1974 εναντίον Βραζιλίας του 1970.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι σίγουρα ποιοτικότερα και λεπτομερέστερα από ποτέ, ενώ ταυτόχρονα υποστηρίζονται όλες οι νέες κάρτες γραφικών. Η σημασία στη λεπτομέρεια είναι τόσο μεγάλη που, όταν βρέχει για παράδειγμα, μπορείτε να δείτε τις σταγόνες της βροχής που σκάνε επάνω στο τερέν πριν αυτό να τις απορροφήσει. Προσωπικά μου έτυχε να σημειώσω κάποιο τέρμα και επειδή η μπάλα κατέληξε στο σημείο εκείνο των διχτυών όπου ο αντίπαλος τερματοφύλακας είχε τοποθετήσει ένα μπουκαλάκι με νερό, αυτό έφυγε από τη θέση του και "προσγειώθηκε" λίγο πιο πέρα! Ακόμα και η κίνηση που έκαναν τα δίχτυα όταν η μπάλα καρφωνόταν με δύναμη σε αυτά ήταν εντυπωσιακή. Ο σχεδιασμός και η κίνηση των παικτών (motion capturing) έχουν γίνει με τη



βοήθεια τόσο του γνωστού ροp τραγουδιστή Robbie Williams (η μουσική επένδυση του τίτλου είναι και αυτή δική του δουλειά) όσο και του διεθνούς Άγγλου αμυντικού της Tottenham Hotspur, Sol Campbell, και το τελικό αποτέλεσμα κρίνεται άκρως ικανοποιητικό. Η κίνηση των παικτών είναι ομαλότατη και δεν "κολλάει" όταν υπάρχουν πολλοί παίκτες ταυτόχρονα στην οθόνη (λέγε με UEFA Champions League). Βέβαια, η ανάλυση της οθόνης εξαρτάται από την κάρτα γραφικών που έχετε αλλά και από την εν γένει δύναμη του υπολογιστή σας (δυνατότερος επεξεργαστής και μεγαλύτερη μνήμη συνεπάγονται καλύτερη απόδοση). Επίσης, οι παίκτες, όταν διαμαρτύρονται για κάποια απόφαση ή πανηγυρίζουν για κάποιο γκολ, είναι πιο αληθοφανείς από ποτέ χάρη στο βελτιωμένο face animation (κίνηση των χαρακτηριστικών του προσώπου) που έχουν, ενώ δίνουν την εντύπωση πως πραγματικά μιλούν (ε, τώρα μην περιμένετε και λεπτομέρειες για το τι λένε). Φυσικά, δεν μπορεί να περάσει απαρατήρητο το γεγονός πως το πλήθος στις εξέδρες είναι "ζωντανό", δηλαδή κινείται και πανηγυρίζει, και δεν δίνει πλέον την εντύπωση... ταπετσαρίας.

Στον τομέα του ήχου θα βρείτε ό,τι περιμένετε να ακούσετε και σε έναν πραγματικό ποδοσφαιρικό αγώνα: ιαχές, αποδοκιμασίες, πανηγυρισμούς και τραγούδια από την εξέδρα. Υπάρχει, βέβαια, και ο σχολιασμός του αγώνα, αλλά αυτόν θα τον αναλύσουμε στη συνέχεια.



Το πινακάκι με τις λειτουργίες των πλήκτρων.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Περνάμε στον πιο σημαντικό -κατά τη γνώμη μου πάντα- παράγοντα ενός τέτοιου παιχνιδιού, το gameplay. Ο χειρισμός γίνεται είτε με το πληκτρολόγιο είτε με joystick ή joypad. Τα πλήκτρα χειρισμού είναι τα ίδια με αυτά του προηγούμενου FIFA, ενώ πριν από την έναρξη κάποιου παιχνιδιού εμφανίζεται μια καρτελίτσα με τη χρησιμότητα των πλήκτρων σε ορισμένες φάσεις (π.χ. σε στημένες φάσεις, όταν αμύνεστε, όταν η μπάλα είναι στον αέρα κ.λπ.). Αυτό που



Αυτός είναι ο Βρύζας. Μάλιστα. Κι εγώ είμαι Κινέζος.

μου έκανε λίγο αρνητική εντύπωση είναι το γεγονός ότι το παιχνίδι είναι όντως πολύ εύκολο. Υπάρχουν βέβαια όπως και πριν 3 επίπεδα δυσκολίας, ωστόσο ακόμα και στο ανώτατο επίπεδο δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο να κερδίσει κάποιος. Είμαι σίγουρος πως όσοι έχετε ασχοληθεί με κάποιο (ή κάποια) από τα παιχνίδια της σειράς, θα συμφωνήσετε μαζί μου, ενώ όσοι ξεκινάτε τώρα την περιήγησή σας στον κόσμο του FIFA δεν θα αργήσετε να μπείτε στο νόημα. Η μόνη βελτίωση που παρατήρησα σε αυτό τον τομέα είναι η σταδιακή αύξηση της δυσκολίας κατά τη διάρκεια του αγώνα, καθώς όταν πετύχαινα κάποιο γκολ -ιδιαίτερα απέναντι σε μια ισχυρή ομάδα- ο αντίπαλος έκανε αμέσως αντεπίθεση για να ισοφαρίσει. Μην πανικοβάλλεστε, όμως, αφού το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να βάλετε 1-2 γκολ ακόμα για να ηρεμήσει! Το σύστημα passing είναι και αυτό βελτιωμένο καθώς, όταν έχει κάποιος παίκτης στην κατοχή του την μπάλα, εμφανίζονται διάφορα βελάκια με την κατεύθυνση προς την οποία μπορεί να πάει η μπάλα εάν δώσει συρτή πάσα, τα οποία θα έχουν δύο χρώματα: κόκκινο ή πράσινο. Εδώ ισχύει ακριβώς ό,τι και στα φανάρια, δηλαδή όταν είναι κόκκινο, ο παίκτης είναι μπλοκαρισμένος, ενώ όταν είναι πράσινο, είναι ελεύθερος για να του δώσετε την μπάλα. Στο σουτ πάλι, μπορείτε να δώσετε κάποιο φάλτσο στην μπάλα και αυτή θα υπακούσει ανάλογα με την ικανότητα του παίκτη που σούταρε στο συγκεκριμένο τομέα (shooting).



Χμ, αυτός -λέει- είναι ο Σιμπνιέφσκι.

ΟΜΑΔΕΣ - ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑΤΑ - ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΕΙΣ

Ας δούμε το είδος των αγώνων καθώς και τις διοργανώσεις στις οποίες μπορεί να συμμετάσχει κάποιος στο FIFA 2000. Μπορείτε λοιπόν να επιλέξετε ανάμεσα σε Exhibition, Tournaments, Season και Training.

Το Exhibition είναι το γνωστό πλέον φιλικό παιχνίδι μεταξύ 2 ομάδων από τις 361 (συλλόγους και εθνικές) που υπάρχουν. Εκτός δηλαδή από τις ομάδες που συναντάμε και στα πρωταθλήματα, συμπεριλαμβάνονται επιπλέον 7 ομάδες από το βραζιλιάνικο πρωτάθλημα, 12 από το αμερικανικό (Major League Soccer), 26 από τα "υπόλοιπα του κόσμου", 46 εθνικές και ακόμη 40 classic ομάδες. Φυσικά, μπορείτε να ορίσετε τα options πριν από κάθε παιχνίδι (συνθήκες αγώνα, διάρκεια, αυστηρότητα διαιτητή κ.ά.).

Η επιλογή Tournament σας επιτρέπει να παίξετε είτε κάποια προσχεδιασμένη διοργάνωση (World Cup, UEFA Cup και Champions League) είτε να φτιάξετε το δικό σας πρωτάθλημα ή κύπελλο. Μπορείτε λοιπόν να ορίσετε τη χρονική πε-

CLASSIC TEAMS

Ο τομέας Classic Teams περιλαμβάνει 40 all-time ομάδες σε επίπεδο συλλόγων αλλά και εθνικών ομάδων. Πιο συγκεκριμένα περιλαμβάνονται οι εξής ομάδες:

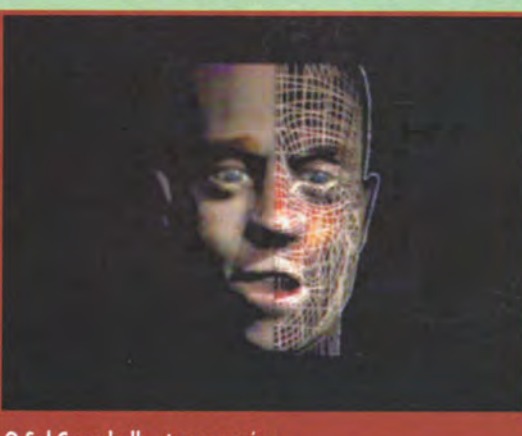
Ajax '70-73
Anderlecht '83
Argentina '78
Arsenal '70-71
Bayern Munich '74-76
Barcelona '89-92
Boca Juniors '76
Borussia MGladbach '75-76
Brazil '58
Brazil '70
Bulgaria '94
Celtic '67
Daewoo '97
Denmark '89-92
England '66
France '58
France '84
Germany '89-91
Gothenburg '82
Hamburg '82-83
Holland '74
Hungary '54
Independiente '72-75
Inter '64-66
Man Utd '68
Marseille '89-93
Milan '88-90
NY Cosmos* '72-75
Napoli '86-89
Real Madrid '50-56
Red Star '90-91
Romania '94
Rosenborg '97-98
Santos '62-63
Spain '84
Steaua B. '86-89
St. Ettiene '76
West Germany '74

Οσοι από εσάς περιμένετε να δείτε τον Πελέ (όπως και τον Ρονάλντο στις σημερινές ομάδες) θα απογοητευθείτε, καθώς στις ομάδες που κανονικά συμμετείχε υπάρχουν απλώς κάποιοι παίκτες με τα ονόματα "No.9" "No.10"! Κρίμα, για άλλη μία (πολλοστή) φορά, τα γνωστά προβλήματα με τους σπόνσορες και τα δικαιώματα στερούν από το ευρύ κοινό κάτι που θα ήθελε.

ρίοδο κατά την οποία θα λαμβάνει χώρα η διοργάνωσή σας (ιδιαίτερα χρήσιμο σε συνδυασμό με τυχαίες καιρικές συνθήκες για μεγαλύτερο ρεαλισμό), φυσικά τις ομάδες που θα συμμετάσχουν, τους πόντους για κάθε νίκη (πρωτάθλημα) και τον τρόπο προόδου στην επόμενη φάση (κύπελλο) και, τέλος, μπορείτε να της δώσετε όνομα.

Στο Season αναλαμβάνετε τα ηνία μίας από τις συνολικά 230 ομάδες μέσα από 14 διαθέσιμα ευρωπαϊκά πρωταθλήματα: Ελληνικό (18 ομάδες), Ιταλικό (18 ομάδες), Ισπανικό (20 ομάδες), Αγγλικό (20 ομάδες), Ολλανδικό (18 ομάδες), Γαλλικό (18 ομάδες), Γερμανικό (18 ομάδες), Σουηδικό (14 ομάδες), Σκωτσέζικο (10 ομάδες), Βελγικό (18 ομάδες), Δανικό (12 ομάδες), Νορβηγικό (14 ομάδες), Ισραηλινό (14 ομάδες) και Τουρκικό (18 ομάδες). Τώρα βέβαια το κατά πόσο τα δύο τελευταία μπορούν να θεωρηθούν ευρωπαϊκά πρωταθλήματα, το αφήνω στην κρίση σας...

Αν πάλι δεν νιώθετε απολύτως έτοιμοι να ξεκινήσετε κάτι από τα παραπάνω, μπορείτε να επιλέξετε να προπονηθείτε (training). Η επιλογή αυτή σας επιτρέπει να παίξετε ένα προπονητικό "διπλό", επιλέγοντας εάν θα ελέγχετε την άμυνα ή την επίθεσή σας, ή ακόμα και να προπονηθείτε στις στημένες φάσεις (κάτι που θα σας φανεί πολύ χρήσιμο, πιστέψτε με) αλλά και στα πέναλτι, πάντα επιλέγοντας εάν θα χειρίζεστε την επιθετική ή την αμυντική γραμμή της ομάδας σας.



Ο Sol Campbell... ψηφιοποιείται.

ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ - ΤΑΚΤΙΚΕΣ

Ασφαλώς πέρα από την αρχική 11άδα σας, θα πρέπει να επιλέξετε τον τρόπο με τον οποίο θα παρατάξετε την ομάδα σας στο γήπεδο, καθώς και την τακτική που θα ακολουθήσετε. Στον τομέα των συστημάτων, το παιχνίδι σάς δίνει 7 έτοιμα συστήματα για να επιλέξετε. Πιο συγκεκριμένα σας δίνει τα 4-4-2, 4-5-1, 5-3-2, 5-4-1, 3-4-3, 3-5-2 και 4-3-3. Βέβαια, σε καθένα από αυτά μπορείτε να ορίσετε πολλές παραμέτρους έτσι ώστε να το φέρετε στα μέτρα σας. Μπορείτε λοιπόν να επιλέξετε τον τρόπο που θα είναι παραταγμένη η άμυνά σας (στην ευθεία, με λίμπερο και αν θα προωθούνται οι πλάγιοι μπακ σας), το κέντρο σας (πόσους επιθετικούς και αμυντικούς μέσους θα έχετε και εάν θα προωθούνται οι πλάγιοι χαφ σας) και φυσικά τον τρόπο που θα παραταχθούν οι επιθετικοί σας (στην ίδια ευθεία ή ο ένας πιο πίσω). Στον τομέα της τακτικής μπορείτε να επιλέξετε τον τρόπο άμυνάς σας (ζώνη και man-to-man), τον τρόπο ανάπτυξης (κοντινές ή μακρινές μπαλιές), το πόσο επιθετικές βλέψεις έχετε και εάν θέλετε να παίξετε με αντεπιθέσεις. Τέλος ορίζετε ποιοι παίκτες θα αναλαμβάνουν την εκτέλεση των εκάστοτε στημένων φάσεων. Να είστε σίγουροι πως με το σωστό συνδυασμό των ανωτέρω αυξάνετε τις πιθανότητές σας για ένα θετικό αποτέλεσμα. Φυσικά, στον καταρτισμό της 11άδας σας καλό θα ήταν να ρίχνατε και μια ματιά



Αποκλειστικό: Η νέα μεταγραφή του ΠΑΟ! Βρε, ποιον μου θυμίζει, ποιον μου θυμίζει;

στα χαρακτηριστικά των παικτών που διαθέτετε. Εδώ όλα περιγράφονται με συντομογραφίες. Ορίστε λοιπόν ένας οδηγός τού τι σημαίνουν οι συντομογραφίες αυτές:

ΤΑΧ: Ταχύτητα
ΣΤ: Σουτ
ΠΑΣ: Πάσες
ΚΕΦ: Κεφαλιές
ΤΚΛ: Μαρκάρισμα



Ενα εντυπωσιακό ανάποδο ψαλίδι.

ΦΟΡ: Φυσική κατάσταση
ΕΜΠ: Ελεγχος της μπάλας
ΔΥΝ: Δύναμη
ΙΚΤ: Ικανότητες (τερματοφύλακα)
ΕΠΤ: Επιθετικότητα (τερματοφύλακα)
ΤΟΤ: Τοποθετήσεις (τερματοφύλακα)

EDITOR - ΜΕΤΑΓΡΑΦΕΣ

Οπως και σε προηγούμενες εκδόσεις έτσι και σε αυτή το παιχνίδι διαθέτει editor και σύστημα μεταγραφών ποδοσφαιριστών. Ας δούμε λίγο πιο αναλυτικά τα δύο αυτά χαρακτηριστικά:

Editor (προσαρμογή ομάδας και παίκτη): Με τον editor μπορείτε να αλλάξετε όλα τα χαρακτηριστικά που αφορούν σε κάποια ομάδα ή και σε κάποιον παίκτη. Στην ομάδα μπορείτε να αλλάξετε την εντός και εκτός έδρας εμφάνισή της, επιλέγοντας μέσα από μία πολύ μεγάλη ποικιλία σχεδίων και συνδυασμών. Οσον αφορά στους παίκτες μπορείτε να αλλάξετε είτε τα εξωτερικά χαρακτηριστικά τους και την εμφάνισή τους είτε τη θέση που αγωνίζονται αλλά και τα επιμέρους στατιστικά τους (βαθμολογούνται από 1 ως 7). Σημειώνεται ότι δεν υπάρχει κανένας περιορισμός ως προς το όριο που θα βάλετε σε κάθε παίκτη - κρίνεται από τη δική σας αντικειμενικότητα. Σημειώστε μόνο πως κάθε αλλαγή που κάνετε πρέπει να γίνεται πριν από την έναρξη ενός αγώνα ή μίας σαιζόν (κυρίως), καθώς μετά θα πρέπει να ξαναξεκινήσετε από την αρχή.

Μεταγραφές: Οπως και στο πραγματικό ποδόσφαιρο έτσι και εδώ υπάρχει το πάρε-δώσε των ομάδων, γνωστότερο και ως μεταγραφικό παζάρι. Μπορείτε να επιλέξετε μόνοι σας το πού θα πουλήσετε κάποιον παίκτη που δεν θέλετε και το ποιον θα αγοράσετε, αρκεί να υπάρχουν τα διαθέσιμα χρήματα, καθώς και να διαθέτει η ομάδα έναν αριθμό από 16 έως 25 παίκτες. Ομως προσοχή, καθώς δεν μπορείτε να πάρετε αμέσως όποιον παίκτη θέλετε. Στην οθόνη των μεταγραφών κάθε ομάδα σάς εμφανίζει 5 παίκτες τους οποίους μπορεί να δώσει. Αν μέσα σε αυτούς τους 5 δεν δείτε αυτόν που σας ενδιαφέρει, μην απελπίζεστε, καθώς μπορείτε να κάνετε το ακόλουθο κολπάκι: Αγοράστε κάποιον άλλο από την ίδια ομάδα μέχρι να εμφανιστεί αυτός που θέλετε στη θέση του στην παραπάνω "πεντάδα". Στη συνέχεια πάρτε τον και μετά πουλήστε τον παίκτη (ή τους παίκτες) που πήρατε στην αρχή. Τόσο απλά.

Αυτό φυσικά που κάνει το FIFA 2000 να ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα football games -τουλάχιστον για εμάς στο... Ελλάντα- είναι η ύπαρξη για πρώτη φορά ελληνικού πρωταθλήματος και κυπέλλου.



Προσκυνάτε, ρε!

ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ

Αυτό φυσικά που κάνει το FIFA 2000 να ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα football games (τουλάχιστον για εμάς στο... Ελλάντα) είναι η ύπαρξη για πρώτη φορά ελληνικού πρωταθλήματος και κυπέλλου. Μπορούμε πλέον και εμείς να αναλάβουμε τα ηνία της αγαπημένης μας ομάδας και να την οδηγήσουμε στην επιτυχία (ή αν δεν είμαστε ικανοί... στην αποτυχία!). Εδώ λοιπόν θα βρείτε και τις 18 ομάδες της Α' Εθνικής Κατηγορίας της φετινής ποδοσφαιρικής σαιζόν, συν 3 ομάδες της Β', τις οποίες όμως μπορεί να βρείτε ως αντιπάλους μόνο στη διοργάνωση του κυπέλλου, και φυσικά δεν μπορείτε να τις επιλέξετε ως ομάδες σας. Παράλληλα, βέβαια, με τις εγχώριες διοργανώσεις θα συμμετάσχετε και στις ευρωπαϊκές, εφόσον έχετε επιλέξει κάποια από τις ομάδες που μετέχουν σε αυτές. Διαφορετικά θα πρέπει να καταλάβετε μία υψηλή θέση ή να κατακτήσετε κάποιον τίτλο, προκειμένου να συμμετάσχετε σε αυτές της επόμενης χρονιάς!

Αρνητικό στοιχείο ήταν η "απροσεξία" των προγραμματιστών στο ελληνικό πρωτάθλημα και γενικά στις ελληνικές ομάδες. Πρώτα απ' όλα οι εμφανίσεις των ομάδων είναι απαράδεκτες (πού ακούστηκε π.χ. ο ΠΑΟΚ να φοράει κόκκινα!!!), ενώ δεν υπάρχουν καθόλου, μα καθόλου τα διακριτικά τους (σήματα, διαφημίσεις κ.λπ.). Σίγουρα δεν θα ήταν μεγάλος κόπος κάτι τέτοιο. Τέλος πάντων. Εν συνεχεία, η σχεδίαση των χαρα-



Μα τι κάνουν εκεί; Μήπως χορεύουν το χορό της βροχής;

κτηριστικών των παικτών (εντάξει, οι ικανότητες είναι κάτι το υποκειμενικό και αφού υπάρχει η δυνατότητα απεριόριστης τροποποίησης, δεν μας απασχολεί) πρέπει να έγινε εντελώς τυχαία. Δεν εξηγείται αλλιώς το γεγονός πως ο Γκόγκιτς ήταν... μαύρος και με μούσι, οι Ζιοβάνι, Νάγμπε, Χάγκαν άσπροι-άσπροι σαν γάλα ημέρας, ο Βρύζας σαν να πέρασε πάμπολλες ώρες στον ήλιο όπως και ο Νταμπίζας, και πολλά ακόμη παραδείγματα. Βέβαια και εδώ, όποιος έχει την ανάλογη όρεξη, μπορεί να τα διορθώσει. Μόνο προσοχή, φροντίστε να αποθηκεύετε κάθε μία ή το πολύ δύο αλλαγές που κάνετε κάθε φορά, ειδάλλως μπορεί να κολλήσει το σύστημά σας και να χάσετε τον κόπο σας, αφού θα αναγκαστείτε να καταφύγετε σε επανεκκίνηση! Ακόμη ένα στοιχείο που με ξένισε ήταν οι ελλείψεις στα rosters των ομάδων και ο μικρός αριθμός παικτών που διαθέτουν όλες (hint: αν θέλετε να προσθέσετε τους παίκτες που σας λείπουν, μπορείτε να αγοράσετε κάποιους τυχαίους παίκτες από τις λιγότερο γνωστές ομάδες και να τους μετατρέψετε σε αυτούς που θέλετε).



Ο καλύτερος ξένος που ήρθε ποτέ στην Ελλάδα πανηγυρίζει κάποιο γκολ...

Η "ΞΕΝΗ" ΕΚΔΟΣΗ

Θεώρησα σωστό να ρίξω και μια ματιά στην αγγλική έκδοση του παιχνιδιού, για να δω εάν τα bugs ήταν προνόμιο μόνο της ελληνικής. Τα "συμπτώματα" και εδώ ήταν ακριβώς τα ίδια, οπότε δεν μπορούμε να θεωρηθούμε "ριγμένοι". Επίσης, για όσους ενδιαφέρονται, το σχολιασμό στην αγγλική έκδοση κάνουν οι John Motson, Martin Laurensson και ο παλιός διεθνής με την εθνική Αγγλίας Gary Lineker.

ΣΧΟΛΙΑΣΜΟΣ

Οπως προανέφερα, η μετάδοση και ο σχολιασμός του αγώνα είναι στα ελληνικά. Πιο συγκεκριμένα, ο κεντρικός σπίκερ είναι ο Χρήστος Σωτηρακόπουλος, ο οποίος πλαισιώνεται από το γνωστό από την τηλεόραση τιμ των Γιώργου Θαναηλάκη και Γιάννη Δάρα. Ο πρώτος προλογίζει το παιχνίδι και κατόπιν παραδίδει τη σκυτάλη στους δύο κεντρικούς σχολιαστές. Ο Γιάννης Δάρας κάνει στην αρχή μια ενημέρωση για τη μέχρι τώρα πορεία των δύο αντιπάλων ομάδων και στη συνέχεια αναφέρει εάν υπάρχουν ελλείψεις από κάποια ομάδα λόγω καρτών ή τραυματισμών. Σημειωτέον ότι δεν αναφέρει ονομαστικά τους παίκτες που απουσιάζουν, αλλά μόνο το πόσοι λείπουν. Επίσης, δεν περιορίζεται μόνο σε αυτό, αφού κατά την εξέλιξη του αγώνα σχολιάζει κάποιες επιμέρους φάσεις.

Πάντως, ο σχολιασμός μού άφησε μία εντύπωση ... ατονίας, καθώς η αναμετάδοση συχνά δεν είναι ανάλογη του κλίματος του παιχνιδιού. Ενώ μπαίνει, για παράδειγμα, κάποιο γκολ ή λαμβάνει χώρα μία εξαιρετικά ενδιαφέρουσα φάση, δεν δίνεται πάντα η απαραίτητη έμφαση στον τόνο της φωνής, με αποτέλεσμα να μεταδίδεται με τον ίδιο τρόπο με μία απλή πάσα στο χώρο του κέντρου! Επίσης, σε λίγες περιπτώσεις το σχόλιο ήταν κάπως άσχετο με τη φάση που έγινε. Για παράδειγμα, μετά από κάποιο γκολ που προήλθε από προσωπική ατομική προσπάθεια κάποιου παίκτη, ακούγεται: "Πολύ καλός συνδυασμός"! Μάλλον εννοείται ο συνδυασμός από το δεξί στο αριστερό πόδι του παίκτη! Ακόμη έτυχε, ενώ η μπάλα βρισκόταν στο έδαφος για πολλή ώρα, να ακούσω το εξής τρομερό: "Διεκδίκηση στον αέρα"! Αυτό και αν είναι... Τέλος, πολλές φορές μού δόθηκε η εντύπωση της απόλυτα μεταφρασμένης μετάδοσης καθώς άκουσα φράσεις όπως "το πλήθος ουρλιάζει από χαρά" ή "διώχνει μακριά στο γήπεδο". Δεν νομίζω πως έχουμε ακούσει ποτέ ανάλογες φράσεις σε μεταδόσεις αγώνων. Τελειώνοντας, ας αναφέρουμε και κάτι καλό: Μετά το πέρας των 90 λεπτών του αγώνα, πάντα ενημερωνόμαστε για το πόσα λεπτά καθυστέρησης υπάρχουν. Οπως και να το κάνουμε, πάντως, πρόκειται για μια αρκετά φιλότιμη προσπάθεια, που προσδίδει έντονο ελληνικό χρώμα στο FIFA 2000.



Επιλογή του αγωνιστικού σχήματος...



...και της στρατηγικής που θα ακολουθήσουμε.



...μάλλον αυτό που πέτυχε εδώ.

ΤΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ ΤΟΥ FIFA 2000

Στη συνέχεια παραθέτουμε τα πλήκτρα χειρισμού του FIFA 2000 για τις επιθετικές και τις αμυντικές κινήσεις, έτσι ώστε να σας διευκολύνουμε (ελπίζουμε).

ΕΠΙΘΕΣΗ

(η μπάλα στο έδαφος)

A	Ψηλή μπαλιά - σέντρα
S	Κοντινή συρτή πάσα
D	Σουτ
W	Επιτάχυνση (sprint)
E	Προφύλαξη μπάλας
Ctrl	Υπερπήδηση αντιπάλου
Num 0	Skill move
Q	Κάθετη μπροστινή πάσα

(η μπάλα στον αέρα)

A	Κεφαλιά - πάσα
D	Κεφαλιά
2xA	Ψηλή πάσα χωρίς σταμάτημα της μπάλας
2xS	Χαμηλή πάσα χωρίς σταμάτημα της μπάλας
2xD	Ανάποδο ψαλίδι ή σουτ στον αέρα (ανάλογα με την κατεύθυνση που έχουν τα βελάκια)

ΑΜΥΝΑ

(η μπάλα στο έδαφος)

A	Τάκλιν
D	Τζαρτζάρισμα
E	Σκληρό φάουλ (κάνετε ένα όταν κερδίζετε, κοντεύει να λήξει το παιχνίδι και έχετε βάλει κάποιον στο μάτι)
Q	Εξοδος του τερματοφύλακα

(η μπάλα στον αέρα)

A	Κεφαλιά - πάσα
D	Δυνατή κεφαλιά
2xD	Διώξιμο με ψαλιδάκι ή γυριστό

BUGS, ΟΙ ΓΝΩΣΤΟΙ ΜΑΣ ΑΓΝΩΣΤΟΙ

Τώρα θα μου πείτε γίνεται παιχνίδι την σήμερον ημέρα χωρίς bugs; Λίγο δύσκολο. Ετσι, λοιπόν, και το FIFA δεν μπόρεσε να ξεφύγει από τον "κανόνα" της σύγχρονης "άντε να προλάβουμε τους άλλους" παραγωγής software. Τα περισσότερα bugs εντοπίζονται στον τομέα της μετάδοσης του παιχνιδιού. Καταρχήν, αν και τα περισσότερα ονόματα των παικτών εκφωνούνται σωστά, κάποιοι από τους παίκτες δεν αναφέρονται καθόλου, με πιο τρανταχτό παράδειγμα αυτό των Ζιοβάνι, Ζάχοβιτς, Ρονάλντο και Πελέ (αν και οι δύο τελευταίοι δεν υπάρχουν ούτε καν ως "ονόματα"). Επιπλέον πολλοί παίκτες δεν αναφέρονται με το όνομά τους αλλά με κάποιο άλλο, άσχετο. Δεν θα ξεχάσω την έκπληξη που δοκίμασα όταν έπαιξα τον πρώτο μου αγώνα με τον Ολυμπιακό και ξαφνικά άκουσα το όνομα "Κούγκο"! "Οπα, τι έγινε λέω, καινούρια μεταγραφή και δεν το ξέρω; Τελικά, έπειτα από έρευνα, ανακάλυψα πως ο περιβόητος αυτός παίκτης είναι ο γνωστός Τζόρτζεβιτς. Αλλά και οι φίλοι του Παναθηναϊκού μην περιμένετε να ακούσετε το όνομα του Βαζέχα. Αντ' αυτού θα αρκεστείτε στο "Ματίντα". Ακόμη μέσω της μετάδοσης ανακάλυψα και πολλές κρυφές... μεταγραφές που δεν τις γνώριζε κανείς. Ετσι, λοιπόν, με έκπληξη διαπίστωσα πως ο Μπορέλι "παίζει" στον Απόλλωνα Αθηνών, ο Κρίστενσεν στα Τρίκαλα και ο Κάλα στον Πανιώνιο, ενώ και κάποιος Μοκόγκο εμφανίζεται να παίζει στον ΠΑΟΚ!

Επίσης στον τομέα του σχολιασμού, μπορεί, ενώ παίζετε κάποιον αγώνα πρωταθλήματος και το σκορ είναι ισόπαλο λίγο πριν από τη λήξη, να ακούσετε πως "το ματς πάει για παράταση".

Ακόμη ερωτηματικά αφήνει η μετάφραση κάποιων όρων του παιχνιδιού. Η φράση "milestone goal" μεταφράζεται ως "κορυφαίο γκολ", αν και εμφανίζεται σε κάθε παίκτη για κάθε 5 γκολ που σημειώνει (συνολικά). Ακόμη η γνωστή φράση "clean sheet", που βλέπετε όταν έχετε τελειώσει κάποιο παιχνίδι χωρίς να δεχτείτε γκολ, μεταφράζεται ως "λευκή ισοπαλία"! Τρομερό έτσι; Το θετικό πάντως είναι πως τα bugs που συνάντησα δεν επηρεάζουν καθόλου το gameplay του παιχνιδιού.



Βγαίνοντας στον αγωνιστικό χώρο.



Φυσικά, δεν λείπουν οι αψιμαχίες μεταξύ των παικτών.

ΓΕΝΙΚΑ

Γενικά το FIFA 2000, αν και περιέχει μικροbugs, εντούτοις είναι ό,τι καλύτερο κυκλοφορεί σήμερα στο χώρο των ποδοσφαιρικών παιχνιδιών και αποτελεί άξιο συνεχιστή της παράδοσης της Electronic Arts στον τομέα αυτό. Η ύπαρξη μάλιστα των συνεχόμενων αγωνιστικών σαιζόν και των πολλών πρωταθλημάτων ανεβάζει κατά πολύ την αντοχή του τίτλου στο χρόνο. Στα θετικά του καταλέγεται και ο εξελληνισμός του. Σίγουρα είναι ένας τίτλος που αξίζει να βρίσκεται στη συλλογή σας.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	94
GAMEPLAY	95
ΑΝΤΟΧΗ	94

95



Ο "βασιλιάς" επέστρεψε δριμύτερος.

ADVENTURE

THE NOMAD SOUL

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

Ιδρώτας τρέχει από το μελανιασμένο από την πάλη πρόσωπό μου. Η αγωνία με έχει κυριεύσει. Με κυνηγάει μία από τις πιο θανατηφόρες μηχανές που κατασκευάστηκαν ποτέ, ένα Mecadroid. Πυροβολεί. Η ευλυγισία μου μού επιτρέπει να αποφύγω τις σφαίρες και να στρίψω σε μία γωνία. Αδιέξοδο! Οι δυνατοί ήχοι των ποδιών του Mecadroid έχουν κάνει την καρδιά μου να χτυπάει σαν τύμπανο. Τι θα κάνω, τι θα καν... ΜΠΟΥΜ! Μα πού βρίσκομαι; Πώς βρέθηκα εδώ; Δεν είμαι νεκρός; Πώς είναι δυνατόν; Ω, Θεέ μου... Βλέπω το σώμα μου. Είναι μπροστά μου. Είναι νεκρό. Πώς γίνεται αυτό; Είμαι πνεύμα; Ετσι είναι η μετά θάνατον ζωή; Μα τι λέω, αφού μπορώ να περπατήσω, μπορώ να δω το σώμα μου... Ε, ποιος μου άλλαξε ρούχα; Ποιος μου πήρε τα πράγματά μου; ΠΟΙΟΣ ΜΟΥ ΑΛΛΑΞΕ... ΦΥΛΟ;

του Δημήτρη "Tarish" Σελλούντου
morgoth@compulink.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
QUANTIC DREAM-EIDOS INTERACTIVE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 233 MHz, 3D κάρτα γραφικών, 32MB RAM, CD-ROM τετραπλής ταχύτητας, κάρτα ήχου συμβατή με Direct X 6.1, Win 95/98. Το παιχνίδι περιλαμβάνεται σε 3 CD-ROMs.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το ανωτέρω κείμενο σίγουρα θα σας παραξένεψε. Εκτός εάν έχετε παίξει το Omikron, ή Nomad Soul όπως είναι ο δεύτερος τίτλος του, το νέο δημιούργημα της Quantic Dream σε παραγωγή της Eidos Interactive. Τούτο διότι η σκηνή που σας περιγράψαμε είναι πολύ πιθανό να είχε λάβει χώρα σε κάποιο σημείο του συγκεκριμένου παιχνιδιού. Ναι, καλά καταλάβατε. Στο Nomad Soul έχετε την ικανότητα και την επιλογή να αλλάζετε σώμα. Πώς όμως και γιατί γίνεται αυτό, καθώς και πολλά άλλα θα τα δείτε αν διαβάσετε τη συνέχεια...

ΤΟ ΜΑΚΡΙΝΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ ΤΟΥ OMIKRON

Ολα ξεκίνησαν πολλά χρόνια πριν, σε έναν κόσμο που ονομάζεται "Phaenon". Ηταν μία εποχή πολέμου μεταξύ του καλού και του κακού, μεταξύ των δαιμόνων και της ανθρωπότητας. Μεγάλες στρατιές από δαίμονες, ηγούμενες από τον δυνατότερο όλων, τον Astaroth, προσπάθησαν με κάθε τρόπο να κυριεύσουν τον Phaenon. Και θα το είχαν καταφέρει, αν δεν υπήρχε ο Kashulainn, ένας μεγάλος ήρωας. Ωστόσο, ακόμα και ο Kashulainn ήταν αδύνατο να αντιμετωπίσει τον Astaroth και τις στρατιές του αβοήθητος, μια και ο Astaroth ήταν αθάνατος. Ετσι, 7 μεγάλοι μάγοι έκαναν ένα spell πάνω στο σπαθί του, το Berkaya'l, δίνοντάς του τη δύναμη να μπορεί να σκοτώσει τον Astaroth. Το μόνο πρόβλημα ήταν ότι οι ψυχές των 7 αυτών μάγων θα έμεναν κλεισμένες μέσα σε αυτό το σπαθί μέχρι να πέθαινε ο Astaroth ή να διαλυόταν το σπαθί.

Οπλισμένος λοιπόν ο Kashulainn με το Berkaya'l, αποφάσισε να τα βάλει με τον Astaroth. Ετσι τον προκάλεσε σε μονομαχία. Η μονομαχία κράτησε επτά μέρες και επτά νύχτες, χωρίς νικητή. Στο τέλος αυτού του διαστήματος οι δύο αντίπαλοι έπεσαν στη γη εξαντλημένοι. Βλέποντας οι άνθρωποι τον Astaroth αβοήθητο,



Ο Καγ'l όπως εμφανίζεται στην εισαγωγή του παιχνιδιού.

αποφάσισαν να τον βγάλουν από τη μέση μια και καλή. Ξέροντας ότι είναι αθάνατος (δεν γνώριζαν ότι μπορούσαν να τον σκοτώσουν με το Berkaya'l), αποφάσισαν να τον κλείσουν σε ένα κλουβί και να τον ρίξουν μέσα στη λάβα ενός ηφαιστείου, όπου θα έμενε αιώνια.

Αφού συνήλθε ο Kashulainn από τη φοβερή μονομαχία του με τον Astaroth, έμαθε τι είχαν κάνει οι σύμμαχοί του, και τότε κατάλαβε την αποτυχία του.





Το πρώτο σας encounter με δαίμονα!

Ηταν αδύνατο πια για αυτόν να βρει τον Astaroth και να τον σκοτώσει, αφού αυτός ήταν θαμμένος βαθιά μέσα στη γη. Ο Astaroth είχε κερδίσει, και ήταν η αθανασία του που τον είχε βγάλει νικητή. Ο Kashulainn ήξερε πως κάποια στιγμή ο αντίπαλός του θα κατάφερνε να ελευθερωθεί και, δυστυχώς, ο ίδιος ίσως να μην ήταν ζωντανός ή σε καλή φυσική κατάσταση για να τον αντιμετωπίσει. Πικραμένος, όπως ήταν, αποφάσισε να αυτοεξοριστεί σε ένα μακρινό νησί. Εκτοτε κανείς δεν ξανάκουσε τίποτε για αυτόν.



Ετσι, με τον καιρό ο κόσμος άρχισε να ξεχνάει τον Kashulainn και τον Astaroth και να πιστεύει ότι όλα αυτά δεν ήταν παρά μύθοι. Μόνο μια προφητεία έμεινε, και αυτή στα αυτιά λίγων: "Κάποτε θα έρθει μία ψυχή από έναν κόσμο πολύ μακριά από τον Phaenon, θα πάρει το Berkaya'l από τον Kashulainn και θα σώσει τον κόσμο". Με τον καιρό, ξεχάστηκε και αυτή και μαζί της το τελευταίο στοιχείο μίας ηρωικής εποχής...

ΤΟ ΚΟΝΤΙΝΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ ΤΟΥ OMIKRON

Πολύ καιρό μετά τα γεγονότα που προανέφερα, ο Phaenon υπέστη κάτι τρομερό: Ο Ηλιος του έσβησε μετατρέποντας όλο τον πλανήτη σε έναν απέραντο παγετώνα. Η ζωή είναι σχεδόν αδύνατο να υπάρξει σε τέτοιες συνθήκες. Ετσι οι άνθρωποι, για να επιβιώσουν, δημιούργησαν 5 μεγάλες πόλεις, οι οποίες βρίσκονταν κάτω από έναν τεράστιο κρυστάλλινο θόλο, ώστε να είναι προστατευμένες από τις εχθρικές καιρικές συνθήκες του συστήματος. Μία από αυτές τις πόλεις είναι η Omikron.

Ηγέτης της Omikron δεν υπήρχε, έτσι κατασκευάστηκε ένας υπερσύγχρονος υπολογιστής, ονόματι Ix. Αυτός ο υπολογιστής, χάρη στη μεγάλη έκταση της μνήμης του, κατείχε έναν τεράστιο αριθμό δεδομένων και πληροφοριών, που του επέτρεπαν να κάνει τη ζωή των κατοίκων της πόλης του πιο ενδιαφέρουσα. Για αυτό θεωρήθηκε και ο πιο κατάλληλος για την ηγεσία και τον έλεγχο της Omikron. Ετσι λοιπόν δημιουργήθηκε ο Ix και εγκαταστάθηκε σε ένα παλάτι ειδικά φτιαγμένο για αυτόν, στο κέντρο της πόλης. Τι συνέβη όμως και όλα τα σχέδια καταστράφηκαν; Κατά τη διάρκεια της κατασκευής του παλατιού, οι εργάτες έπεσαν πάνω σε ένα κλουβί. Μαντέψατε μήπως σε ποιον ανήκε; Σωστά, στον Astaroth. Οι υποτακτικοί του Astaroth, αφού σκότωσαν τους εργάτες, άρχισαν να εξαπλώνονται σε ολόκληρο τον πλανήτη. Κανείς δεν υποψιαζόταν την παρουσία τους, και αυτό τους έκανε ακόμα πιο δυνατούς. Περίμεναν την κατάλληλη στιγμή και τότε χτυπούσαν, κλέβοντας τις ψυχές των θυμάτων τους και προσφέροντάς τες στον Astaroth, κάνοντάς τον ακόμα πιο ισχυρό.

Ο Astaroth, όμως, δεν θα μπορούσε να μείνει ικανοποιημένος μόνο με τις ψυχές αυτού του σύμπαντος. Ηθελε περισσότερη δύναμη, καθώς και να πάρει εκδίκηση από όλη την ανθρωπότητα για τα εκατοντάδες χρόνια που έμεινε κλεισμένος σε ένα κλουβί κάτω από τη γη. Ετσι, είχε μία καταπληκτική ιδέα: Δημιούργησε ένα "παράθυρο" που θα έφερνε τον έξω κόσμο στο δικό του!

ΤΟ ΠΑΡΟΝ ΤΟΥ OMIKRON

Βρίσκεσαι μπροστά στον υπολογιστή σου. Ξαφνικά η οθόνη του αλλάζει και εμφανίζεται ένας αστυνομικός μέσα από ένα άνοιγμα. Σου λέει ότι χρειάζεται τη βοήθειά σου. Ολόκληρος ο πλανήτης του χρειάζεται τη βοήθειά σου. Τον λένε Kay'l και σου ζητάει να τον βοηθήσεις μεταφέροντας την ψυχή σου στο σώμα του. Αφού το κάνεις, σου λέει ότι, αφού βρεθείς στον κόσμο του, πρέπει αμέσως να πας στο διαμέρισμά του. Εκεί θα βρεις πληροφορίες για να ξεκινήσεις το ταξίδι του κόσμου του προς τη λύτρωση. Σου υπενθυμίζει να προσέχεις, γιατί οτιδήποτε κάνεις έχει συνέπειες, και το σώμα που έχεις είναι το μοναδικό που έχει και αυτός. Μπαίνεις στο άνοιγμα που είναι πίσω του, ή μάλλον πίσω σου, και τηλεμεταφέρεσαι.

Βρίσκεσαι σε μία αποθήκη. Ξαφνικά ένας τερατόμορφος χαρακτήρας σε πλησιάζει. "Σε περίμενα", σου λέει. Σε πιάνει και αρχίζει να μαζεύει την ενέργειά σου από το σώμα σου. Ξαφνικά ακούγεται ένας θόρυβος, σαν κάτι "μεγάλο" να περπατά, και το τέρας σε αφήνει. Εμφανίζεται ένα τεράστιο ρομπότ (αντίστοιχο του ED-209 στην ταινία



Από τους τίτλους του παιχνιδιού.

"Robocop") και σου λέει ότι υπέστης επίθεση και καλό θα ήταν να γυρίσεις στο διαμέρισμά σου.

THE DREAMERS

Στο παιχνίδι θα έχετε τη δυνατότητα να παρακολουθήσετε τις συναυλίες του συγκροτήματος The Dreamers, εφόσον καταφέρετε να βρείτε πού γίνονται. Σας φαίνεται ότι μοιάζει με κάποιον ο τραγουδιστής;





ΤΟ SNEAK

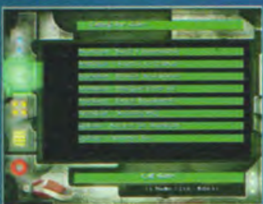
Το Sneak είναι ένα ειδικό μηχάνημα που έχει τις εξής επιλογές:



Σας δείχνει μία φωτογραφία του χαρακτήρα σας, διάφορα στοιχεία αυτού καθώς και...



...χαρακτηριστικά του που χρησιμεύουν στα Shooting και Combat modes, καθώς και όταν κάνετε Spells.



Κλήση του Slider (κάτι σαν ταξί). Εδώ, καταγράφονται όλες οι κρίσιμες για το παιχνίδι διευθύνσεις που ανακαλύπτετε και μπορείτε να πάτε αυτομάτως σε αυτές επιλέγοντάς τες.



Inventory. Υπάρχουν 21 θέσεις για αντικείμενα από τις οποίες οι τρεις είναι προκαθορισμένο τι έχουν.



Multiplan, το οποίο έχει απεριόριστες θέσεις για τα αντικείμενα που βρίσκετε και είναι προσβάσιμο σχεδόν σε όλες τις τοποθεσίες που επισκέπτεστε.



Μνήμη. Εδώ καταγράφονται όλα όσα σας έχουν πει άλλοι χαρακτήρες και πρέπει να ξέρετε για να λύσετε κάποιον γρίφο.



Options. Εδώ επιλέγετε διάφορες video και sound options, καθώς και το επίπεδο δυσκολίας για τα Shooting και Combat modes.



Από εδώ κάνετε Quit.

Καλείς λοιπόν ένα ταξί και φτάνεις στο σπίτι σου. Είναι άδειο. Αρχίζεις την εξερεύνηση, και ξάφνου βλέπεις ένα όραμα. Μια γυναίκα εμφανίζεται μπροστά σου. "Σε αγαπώ" σου λέει. Ξαναγυρνάς στην πραγματικότητα. Τι ήταν αυτό; Συνεχίζεις το ψάξιμο και εκεί που δεν το περιμένεις, ακούς: "Ακίνητος". Γυρνάς και βλέπεις τη γυναίκα του οράματος. Σκέφτεται, και μετά από μερικά δευτερόλεπτα τρέχει προς το μέρος σου και σε αγκαλιάζει. Είναι η γυναίκα σου. "Kay'l, πού ήσουν; Εχεις να φανείς μέρες..." Σου λέει ότι εσύ (ή μάλλον ο Kay'l) και ο συνεργάτης σου ο Den εξαφανιστήκατε μυστηριωδώς πριν από μερικές μέρες και κανείς δεν άκουσε τίποτα για εσάς. Της αναφέρεις το περιστατικό με τον δαίμονα που σου επιτέθηκε και αυτή σου λέει ότι μάλλον έχεις πάθει κάτι...



Το Mecadroid που σας σώζει στην εισαγωγή από τον δαίμονα.

Υστερα από λίγη ξεκούραση πας στο αστυνομικό τμήμα. Εκεί, στον υπολογιστή σου βρίσκεις ότι όλα τα αρχεία τα οποία αφορούσαν στην προηγούμενη έρευνά σου με τον Den έχουν γίνει μη προσβάσιμα από εσένα, ενώ μαθαίνεις επίσης ότι έχει βρεθεί ο Den ή μάλλον το πτώμα του. Ζητάς να αναλάβεις πάλι την αποστολή, αλλά το αίτημά σου απορρίπτεται. Σου ανατίθεται μία άλλη αποστολή, η οποία έχει σχέση με την τρομοκρατική οργάνωση "The Awakened". Ασχολούμενος με τη νέα αποστολή σου όλο και πιο πολλά ερωτήματα βγαίνουν στην επιφάνεια: Πώς πέθανε ο Den; Τι δεν πρέπει να μάθεις για την προηγούμενη αποστολή; Τι μυστικά κρύβει ο Kay'l; Τι ήταν αυτό που σου επιτέθηκε μόλις έφτασες στην Omikron; Ποιοι είναι εχθροί σου; Ποιοι είναι πραγματικοί φίλοι σου; Τι μυστικό κρύβει η μυστηριώδης χορεύτρια Anissa; Ποιοι είναι οι Awakened; Είναι όντως εχθροί της Omikron ή κάτι διαφορετικό; Και, τέλος πάντων, ποιος είναι αυτός ο Boz που όλοι μιλάνε για αυτόν σαν να είναι θρύλος, αλλά κανένας δεν τον έχει δει;

Τη λύση σε όλα τα προαναφερόμενα ερωτήματα θα πρέπει να τη βρεις μόνος σου παίζοντας το Nomad Soul. Πρόσεξε μόνο, γιατί κινδυνεύεις να χάσεις... την ψυχή σου (σατανικό γέλιο).

ΤΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΑΚΡΙΒΩΣ ΕΙΝΑΙ ΤΟ NOMAD SOUL;

Το Nomad Soul είναι λίγο δύσκολο να χαρακτηριστεί, καθώς περιέχει συστατικά από περισσότερους από 3 διαφορετικούς τύπους παιχνιδιών. Πρωταρχικά, είναι adventure. Περιέχει πάρα πολλούς γρίφους, puzzles καθώς και άλλα συστατικά που ανήκουν κυρίως σε adventure. Στη συνέχεια, είναι Doom-clone. Μέσα στο παιχνίδι θα βρεθείτε πολλές φορές με σύστημα χειρισμού παρόμοιο με αυτό των 3D shooters πρώτου προσώπου. Ετσι, θα πρέπει να προχωρείτε και να σκοτώνετε οτιδήποτε εχθρικό βλέπετε στην οθόνη. Εκτός αυτού, το παιχνίδι θα μπορούσε να χαρακτηριστεί 3D beat'em up (βλ. Mortal Kombat 4, Tekken 3 κ.λπ.), μια και σε ορισμένα σημεία του θα κληθείτε να αντιμετωπίσετε τους εχθρούς σας σε μάχη σώμα με σώμα. Το πόσο καλοί θα είστε στο Shooting και το Combat μέ-



Χμ... να μία γυναίκα που ξέρει να υπερασπίζεται τον εαυτό της.



Μαντέψτε τι γίνεται εδώ και κερδίστε ένα... Και μόνο που το μαντέψατε κάτι κερδίσατε.

ρος του παιχνιδιού εξαρτάται από διάφορα χαρακτηριστικά του χαρακτήρα που ελέγχετε, όπως Fight Experience, Dodge, Body Resistance κ.λπ. Ετσι, θα μπορούσαμε να πούμε ότι το παιχνίδι περιέχει και Role Playing χαρακτηριστικά. Βλέπουμε λοιπόν ότι πρόκειται για ένα adventure - Role Playing - Doom-clone - beat'em up. Αυτό σίγουρα θα δυσαρεστήσει όσους υποστηρίζουν ότι ένα adventure game πρέπει να είναι αποκλειστικά και μόνο adventure, αλλά προσωπικά μου άρεσε πολύ αυτό το "ανακάτεμα". Πάντως, αν ανήκετε στην κατηγορία τον ατόμων που προανέφερα, δεν έχετε λόγο να στεναχωριέστε, μια και στο παιχνίδι μπορείτε να ρυθμίσετε το επίπεδο δυσκολίας για το Shooting και το Beat'em up μέρος του και αν το βάλετε στη θέση "Easy", σίγουρα δεν θα έχετε μεγάλο πρόβλημα.

ΟΙ ΤΡΕΙΣ ΤΥΠΟΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Οπως προανέφερα, το παιχνίδι χαρακτηρίζεται από τρία στοιχεία, με πρώτο και βασικότερο το adventure, το οποίο θα σας απασχολήσει περισσότερο. Σε αυτό, βλέπετε το sprite σας από την πλευρά του τρίτου προσώπου, σε στιλ Resident Evil, ενώ η κάμερα αλλάζει ανάλογα με το πώς κινείστε. Συνήθως, δε, αυτή βρίσκεται πίσω από το χαρακτήρα. Στην αρχή μπορεί να σας μπερδέψει λίγο, αλλά ύστερα από 5 λεπτά, το πολύ, θα την έχετε συνηθίσει. Σημειώστε ότι υπάρχει και ένα κουμπί για να αποκτήσετε οπτική γωνία πρώτου προσώπου, αλλά σε αυτή την περίπτωση δεν μπορείτε να κινηθείτε. Ο χαρακτήρας σας στο adventure mode μπορεί να τρέξει, να πηδήξει, να κινηθεί πλάγια, καθώς και να κάνει διάφορες ενέργειες, όπως να μιλήσει σε κάποιον άλλο χαρακτήρα, να σηκώσει ένα αντικείμενο, να ανοίξει ένα σεντούκι κ.ο.κ. Ακόμα, μπορεί να κολυμπήσει, αλλά σε αυτή την περίπτωση δεν έχει πρόσβαση στο Sneak του (διαβάστε το σχετικό box).

Στο Shooting μέρος του παιχνιδιού, τώρα, έχετε πάντα οπτική γωνία πρώτου προσώπου, δηλαδή βλέπετε μόνο ό,τι και ο χαρακτήρας σας. Ο χειρισμός εδώ γίνεται με το συνδυασμό του mouse με το πληκτρολόγιο. Με το mouse ελέγχετε προς τα πού κοιτάει ο χαρακτήρας σας (πάνω-κάτω-αριστερά-δεξιά) και πυροβολείτε. Με το πληκτρολόγιο κινείτε το χαρακτήρα σας μπροστά και πίσω, αριστερά και δεξιά (strafing), τον κάνετε να πηδάει, να σκύβει και επιλέγετε το όπλο που θέλετε να χρησιμοποιήσετε (εφόσον έχετε πάνω από ένα).

Τέλος, στο Combat μέρος του μπορείτε να επιλέξετε οπτική γωνία μέσω των options. Εδώ ο χειρισμός γίνεται με το πληκτρολόγιο. Εκτός από τα πλήκτρα κινήσεων στις 4 κατευθύνσεις, υπάρχουν 2 πλήκτρα για μπουνιές, 2 για κλωτσιές, 1 πλήκτρο για άλμα και 1 για σκύψιμο. Ανάλογα με τους συνδυασμούς που πατάτε κάνετε και κινήσεις. Φυσικά, δεν λείπουν και τα Combos (δηλαδή συνδυασμοί πολλών κουμπιών στη σειρά, που μεγιστοποιούν τη ζημιά που παθαίνει ο αντίπαλός σας), τα οποία μπορείτε να ανακαλύψετε μόνοι σας ή αγοράζοντας και διαβάζοντας διάφορα βιβλία για το παιχνίδι.

> **Σίγουρα, η πιο αξιοπρόσεκτη ιδιότητα που κατέχετε στο παιχνίδι είναι ότι μπορείτε να μετενσαρκώνεστε, δηλαδή να βάζετε την ψυχή σας στο σώμα άλλων ατόμων. Αυτό μπορεί να γίνει με δύο τρόπους: οικειοθελώς ή μη.**

Οφείλω να αναφέρω ότι η Quantic Dream έχει κάνει καταπληκτική δουλειά και στους τρεις τύπους παιχνιδιού, γεγονός που με εξέπληξε θετικά, αφού δεν περίμενα από μία σχετικά άγνωστη εταιρία να έχει προσέξει τόσο πολύ και τους τρεις τύπους. Μπράβο της, λοιπόν!

THE NOMAD COMBOS

Αν ξέρετε τα ακόλουθα combos, είναι σίγουρο ότι οι αντίπαλοί σας θα δυσκολευτούν πολύ να σας νικήσουν.
(A, B=Γροθιές C, D=Κλωτσιές).
A-B-C-C-B-A: 6 String Soul Damnation A
A-B-C-C-B-C: 6 String Soul Damnation B
A-B-C-C-C-B: 6 String Holy Salvation Combo
A-B-C-C-B-D-B: 7 String Mega Blast Combo A
A-B-C-C-B-D-C: 7 String Mega Blast Combo B
Σημείωση: Για να πετύχετε τα ανωτέρω χτυπήματα, ο χαρακτήρας σας πρέπει να έχει Fight Experience: Taar Grand Master.

ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΤΟΥ OMIKRON

Οταν έπαιξα για πρώτη φορά το Nomad Soul, ξετρελάθηκα με το περιβάλλον του. Αφού είδα την εισαγωγή και άρχισα να τριγυρνάω στους δρόμους της Omikron, δεν μπορούσα να πιστέψω στα μάτια μου. Περπατούσα στο δρόμο και δίπλα μου περνούσαν περαστικοί, μερικοί από τους οποίους κουράζονταν και σταματούσαν σε ένα παγκάκι για να καθίσουν. Περνούσα από πλατείες και έβλεπα ζευγαράκια να κάθονται σε παγκάκια και να φιλιούνται. Παρατηρούσα ανθρώπους να σταματάνε και να ζητούν οδηγίες από άλλους για το πού μπορούν να βρουν το τάδε μέρος. Χάζευα σειρές από Sliders (αυτοκίνητα) να προχωρούν, να σταματούν σε φανάρια ή όταν περνούσα από μπροστά τους. Σε γενικές γραμμές έβλεπα μπροστά μου έναν ψεύτικο, μικρό κόσμο, που όμως έμοιαζε πάρα πολύ αληθινός (αν εξαιρέσεις ότι οι περισσότεροι περαστικοί ήταν ολόιδιοι μεταξύ τους). Αυτή η αίσθηση της αληθοφάνειας αυξήθηκε ακόμα περισσότερο, όταν κατάλαβα ότι μπορούσα να πάω σε οποιοδή-



Don't move creep!

THE INCARNABLES

Εδώ βλέπετε μερικά από τα σώματα που μπορείτε να ελέγξετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.



Ο Kay'l. Ο χαρακτήρας με τον οποίο ξεκινάτε το παιχνίδι. Πράκτορας της αστυνομίας της Omikron και πολύ καλός στη χρήση των πολεμικών τεχνών και των όπλων. Ζει στην Anekbah με τη γυναίκα του Telis.



Η Syao. Μπορείτε να τη βρείτε είτε στην ταράτσα του σπιτιού του Kay'l είτε σε ένα hall στην Jaunpur. Πασίγνωστη κλέφτρα και πολύ καλή στο "επάγγελμά" της. Είναι πολύ γρήγορη και ευκίνητη και ζει στις ταράτσες των σπιτιών της Anekbah.



Η Betsy. Είναι δημοσιογράφος στην εφημερίδα της Omikron. Μπορείτε να τη βρείτε σε ένα φαρμακείο της Anekbah. Είναι πολύ καλή στο να σαγηνεύει καταστηματάρχες και να παίρνει καλύτερες τιμές για τα προϊόντα που αυτοί πουλάνε.



Η Nioma'Y, ηθοποιός. Μπορείτε να τη βρείτε σε ένα βιβλιοπωλείο στη Lahoreh. Παραδόξως, ξέρει πάρα πολλά για τα όπλα, μια και είχε πρωταγωνιστήσει σε μία ταινία όπου αυτή η γνώση ήταν απαραίτητη.



Ο Kuma'R. Γνωστός playboy και λάτρης της περιπέτειας. Μπορείτε να τον βρείτε σε ένα οπλοπωλείο στην Jaunpur. Πολύ γενναίος και ξέρει την "τέχνη" του παζαριού πολύ καλά.

ποτε σημείο της πόλης ήθελα και να επισκεφτώ οποιοδήποτε από τα δεκάδες μαγαζιά. Δεν έχω ξαναδεί κάτι τέτοιο σε game, τουλάχιστον όχι σε τόση έκταση. Μπράβο, ξανά, στην Quantic Dream!



Δείγμα του χάρτη. Εδώ βλέπετε το χάρτη της περιοχής Anekbah.

MAGIC RINGS, SPELLS & ΜΕΤΕΜΨΥΧΩΣΗ

Αρχικά, είχα βρει ως μειονέκτημα αφ' ενός το ότι δεν υπάρχει η επιλογή Save σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού και αφ' ετέρου τον περιορισμένο αριθμό των saves. Για να κάνετε save στο παιχνίδι, πρέπει να έχετε τα λεγόμενα Magic Rings, καθώς και να βρείτε μέρη όπου υπάρχουν τα "τρία περιστρεφόμενα δαχτυλίδια". Χρησιμοποιώντας τα τρία περιστρεφόμενα δαχτυλίδια, εμφανίζεται η οθόνη αποθήκευσης παιχνιδιού (SAVE), στην οποία, εφόσον έχετε αρκετά Magic Rings, μπορείτε είτε να σώσετε το παιχνίδι σας (χρειάζεστε 1 Ring για κάθε σώσιμο) είτε να πάρετε ένα Hint για τη συνέχεια (χρειάζεστε 3 Rings για κάθε Hint). Οταν προχώρησα αρκετά το παιχνίδι, όμως, κατάλαβα ότι, τελικά, δεν υπάρχει μεγάλο πρόβλημα, μια και τα Rings που προσφέρονται είναι υπεραρκετά (εκτός αν χρησιμοποιείς συνέχεια Hints). Προσωπικά, όταν τελείωσα το παιχνίδι μου έμειναν 27 Rings!!!



Ενας καλός τρόπος να κερδίσετε λεφτά είναι να λάβετε μέρος στο τουρνουά καράτε. Για να λάβετε μέρος σε αυτό, δεν έχετε παρά να πάτε στο Xar Store της Qualisar και να ζητήσετε να αγοράσετε μία "Battery of Meca Lamp".

Ακόμη ένα χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι η ικανότητα να δημιουργείτε cast spells. Για να δημιουργήσετε ένα spell, αρχικά χρειάζεστε τη συνταγή του. Τις συνταγές των spells μπορείτε να τις βρείτε σε ένα μαγαζί μαγικών αντικειμένων, το οποίο θα εντοπίσετε αφού λύσετε έναν γρίφο του παιχνιδιού. Στη συνέχεια θα πρέπει να έχετε το Besh'em, ένα μαγικό δοχείο το οποίο αποκτάς λύνοντας ακόμα έναν γρίφο. Τέλος, χρειάζεστε τα συστατικά τα οποία αναφέρει η συνταγή. Αφού τα βρείτε, τα αναμειγνύετε μέσα στο Besh'em και το Spell είναι έτοιμο. Τώρα, αν έχετε το κατάλληλο mana (το πόσο mana έχετε φαίνεται στην οθόνη χαρακτήρα σας στο Sneak σας), μπορείτε να το κάνετε Use και το Spell σας έχει γίνει.

Σίγουρα, η πιο αξιοπρόσεκτη ιδιότητα που κατέχετε στο παιχνίδι είναι ότι μπορείτε να μετενσαρκώνεστε, δηλαδή να βάζετε την ψυχή σας στο σώμα άλλων ατόμων. Αυτό μπορεί να γίνει με δύο τρόπους: οικειοθελώς ή μη. Στην πρώτη περίπτωση θα πρέπει να βρείτε ένα από τα διαθέσιμα σώματα, τα οποία υπάρχουν διασκορπισμένα σε διάφορα μαγαζιά, ναούς κ.λπ. Αφού βρείτε ένα από αυτά, κάνετε το reincarnation spell πάνω του και έτσι καταλαμβάνετε το σώμα. Ο άλλος τρόπος επιτυγχάνεται όταν πεθαίνετε. Η ψυχή σας μπαίνει στο πρώτο σώμα που θα σας ακουμπήσει. Και στις δύο περιπτώσεις, χάνετε τα χαρακτηριστικά που έχετε αποκτήσει μέχρι εκείνη τη στιγμή και κερδίζετε τα νέα χαρακτηριστικά του σώματος που καταλαμβάνετε. Κατά τη γνώμη μου, αυτό το



Τριγυρίζοντας στην περιοχή Anekbah.

option του παιχνιδιού είναι άκρως πρωτότυπο. Το μόνο που με χάλασε ήταν ότι θα ήθελα να μπορούσε ο παίκτης να τερματίσει το παιχνίδι χωρίς να χρειαστεί να αλλάξει σώμα ούτε μία φορά, με άλλα λόγια να τερματίσει με τον Kay'l, αλλά δεν μπορούμε να τα έχουμε όλα δικά μας...

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι ανεπανά-ληπτα !!! Οσοι από εσάς αντιπαθούσατε μέχρι τώρα το 3D animation (ανάμεσά σας κι εγώ) γιατί δεν έδινε στα sprites των χαρακτήρων αρκετή φυσικότητα (κυρίως στα πρόσωπά τους και το στόμα τους όταν μιλάνε), θα πρέπει να αλλάξετε γνώμη. Στο Nomad Soul τα πρόσωπα των χαρακτήρων είναι πολύ λεπτομερειακά σχεδιασμένα, ενώ οι κινήσεις του στόματος είναι σχεδιασμένες ανάλογα με αυτά που πρόκειται να πουν. Ακόμα, οι κινήσεις των χαρακτήρων είναι απολύτως φυσικές, με κορυφαίες αυτές του συγκροτήματος "The Dreamers" επί σκηνής. Θα τους δείτε να χορεύουν, να χτυπιούνται και γενικά να κάνουν κινήσεις απολύτως φυσικές, σαν να βλέπετε video clip στο MTV! Ολα αυτά στα πιο λεπτομερειακά 3D γραφικά που έχετε δει ποτέ. Οι τοποθεσίες είναι εξίσου όμορφα σχεδιασμένες, με πλούσια χρώματα. Το δυνατότερο σημείο όσον αφορά στις τοποθεσίες είναι ότι αμέσως μόλις δείτε κάτι, καταλαβαίνετε περί τίνος πρόκειται. Ετσι, συγκρίνοντας την Anekbah, την περιοχή στην οποία ξεκινάτε και είναι άκρως ελεγχόμενη από την αστυνομία, με την Qualisar, που είναι η "πονηρή" περιοχή του παιχνιδιού, συνειδητοποιείτε αμέσως τη διαφορά. Ο,τι και να δείτε μέσα στο παιχνίδι έχει να πει μία ιστορία. Εχουν φτιαχτεί τα γραφικά με τόση δεξιοτεχνία, που σε βάζουν αμέσως στο κλίμα, και αυτό είναι κάτι το καταπληκτικό. Τρίτο μπράβο για την Quantic Dream!



Ο μυστηριώδης Boz. Το πρόσωπό του φτιάχτηκε με βάση το πρόσωπο του David Bowie, ενώ ο διάσημος τραγουδιστής τού δάνεισε και τη φωνή του.

Για τον ήχο του Omikron δεν έχω να σας πω τίποτε άλλο από... DAVID BOWIE! Ναι, καλά καταλάβατε, το soundtrack έχει επιμεληθεί ο ίδιος ο David Bowie με το συνεργάτη του Reeves Gabrels. Δημιούργησαν 8 πρωτότυπα τραγούδια για τις ανάγκες του παιχνιδιού, καθώς και 34 διαφορετικές ατμοσφαιρικές μουσικές. Αγαπημένο μου τραγούδι το "New Angels Of Promise", το οποίο ακούγεται στην εισαγωγή του παιχνιδιού την ώρα των τίτλων. Ενα μεγάλο ατού του Omikron είναι ότι μπορείτε να αγοράσετε στη μορφή ειδικών δίσκων, που ονομάζονται transcans, και τα 8 τραγούδια του παιχνιδιού και να τα ακούσετε στο σπίτι του χαρακτήρα σας. Πρωτοτυπία και εδώ! Οι φωνές των χαρακτήρων είναι και αυτές πολύ καλές, ενώ οι ηθοποιοί έχουν κάνει πολύ σωστά τη δουλειά τους, δίνοντας "χρώμα" στις συζητήσεις τους. Τέλος, οι ήχοι του παιχνιδιού είναι και αυτοί αρκετά καλοί, χωρίς όμως να δίνουν κάτι ιδιαίτερο.



ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Σε γενικές γραμμές, το Omikron ή Nomad Soul είναι ένα παιχνίδι που δεν πρέπει να λείπει από τη συλλογή κανενός φανατικού arcade-adventurer, φίλου των 3D γραφικών, θαυμαστή του David Bowie ή γενικά συλλέκτη μεγάλων παραγωγών στα computer games. Σίγουρα θα συζητηθεί πολύ, κυρίως εξαιτίας των μεγάλων ατού που έχει με το μέρος του, όπως το πρωτότυπο σενάριο, ο συνδυασμός τριών τύπων παιχνιδιού, η εμφάνιση του θρύλου David Bowie και τα άκρως πρωτότυπα χαρακτηριστικά του, όπως η ικανότητα των χαρακτήρων να μετενσαρκώνονται. Θα σας ξετρελάνει!

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΗΧΟΣ	96
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	98
GAMEPLAY	96

97



Η πρωτοτυπία στο φόρτε της! Τρεις διαφορετικοί τύποι παιχνιδιού, τέλεια 3D γραφικά και ο εκπληκτικός David Bowie. Τι άλλο θέλετε;

Faust

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PC master

Οταν άκουσα ότι οι δημιουργοί του Ring ετοίμαζαν ένα νέο adventure με τον εντυπωσιακό από κάθε πλευρά τίτλο Faust, δεν ενθουσιάστηκα ιδιαίτερα. Ο βασικότερος λόγος ήταν ότι το Ring δεν μου άρεσε καθόλου. Σιγά σιγά όμως άρχισαν να φτάνουν περισσότερες πληροφορίες για το παιχνίδι και το ενδιαφέρον όλο και ανέβαινε. Εν τω μεταξύ μου έκανε εντύπωση ότι ακόμη και μη adventuriστικα sites στο Internet άρχιζαν να γράφουν, το ένα μετά το άλλο, θετικά σχόλια γι' αυτό. Μέχρι που το παιχνίδι ήρθε στα χέρια μου. Πράγματι, μαζί με το Dracula, δεν θυμάμαι άλλο παιχνίδι να με έχει εντυπωσιάσει τόσο πολύ από την πρώτη στιγμή. Και είναι δύσκολο σαν την ψυχή του Faust. Καταραμένα δύσκολο.

ΕΤΑΙΡΙΑ
ARXEL TRIBE/CRYO
(http://www.cryo-interactive.com/faust)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium MMX στα 200MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, DirectX 6, 12x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών με 16-bit χρώματα DirectX 6.0 συμβατή, 16-bit κάρτα ήχου DirectX 6.0 συμβατή, πληκτρολόγιο και 100% Windows συμβατό mouse, 290MB (!) στο σκληρό

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / ΜΕΣΟ / ΑΝΩΤΕΡΟ / **ΑΝΩΤΑΤΟ**

Η Cryo επιχείρησε μία επίθεση με τρεις πάρα πολύ καλούς τίτλους λίγο πριν από την περίοδο των γιορτών. Ο λόγος φυσικά για τα Aztec, Atlantis 2 και Faust. Πρόκειται για τρία εξαιρετικά adventures, διαφορετικά μεταξύ τους, τα οποία πιστεύω ότι θα σημειώσουν σημαντικές πωλήσεις, καθώς θα αφήσουν απόλυτα ικανοποιημένο οποιονδήποτε ασχοληθεί μαζί τους. Κατά τη γνώμη μου, η ευχαρίστηση των χρηστών είναι η πλέον ενδεδειγμένη διαφήμιση για κάποιο παιχνίδι. Οι ικανοποιημένοι χρήστες που ο ένας συστήνει το παιχνίδι που του άρεσε στον άλλο. Σε ό,τι αφορά το Faust, αν το Gabriel Knight 3, που όταν θα διαβάζετε αυτό το άρθρο θα έχει έρθει και στη χώρα μας, δεν είναι κάτι το πολύ εξαιρετικό, ε, τότε μάλλον θα ψηφιστεί απ' όλους adventure της χρονιάς.



Ο Μεφιστοφελής.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Βλέποντας την εισαγωγή του παιχνιδιού, όποιος έχει παρακολουθήσει από κοντά όλα τα σημαντικά adventures που έχουν κυκλοφορήσει, δεν μπορεί να μην κάνει έναν παραλληλισμό με την αντίστοιχη εισαγωγή του Under A Killing Moon. Η θεϊκή φωνή που διηγείται σε μία σχεδόν άδεια οθόνη στηρίζεται στην ίδια ακριβώς ιδέα, η οποία μάλιστα και στα δύο παιχνίδια έχει αποδοθεί από εξαιρετικές φωνές.

Ο Marcellus Faust είναι ένας συνετός γέροντας από το Μισισιπή, του οποίου η τελευταία δουλειά είναι φύλακας σε ένα εγκαταλελειμμένο πάρκο ψυχαγωγίας, την Dreamland, έναν παράξενο κόσμο που στέκεται στα σύνορα μεταξύ Παραδείσου και Κόλασης.



Ο Marcellus Faust, τον οποίο χειρίζεσαι.

Τα μεσάνυχτα πλησιάζουν και ένας ενοχλητικός επισκέπτης φθάνει στην εξώπορτα της Dreamland. Είναι ο Μεφιστοφελής, ένας αριστοκράτης δαίμονας, ικανότατος στο να παραπλανά και να δελεάζει το συνομιλητή του. Οι ρόλοι τους είναι από την πρώτη στιγμή σχεδόν ξεκάθαροι. Μεταξύ του κυνηγού και του μελλοντικού θύματός του ξεσπάει μία μεγάλη μονομαχία. Το στοίχημα; Φυσικά για τον Faust είναι σωτηρία ή θάνατος. Ο Marcellus Faust πρέπει να ξεπεράσει με απόλυτη επιτυχία τις παγί-

δες του Μεφιστοφελή και να περάσει μέσα από την άλλη πλευρά του καθρέπτη, να διασχίσει τα σύνορα του χωροχρόνου και να εξερευνήσει το παράξενο παρελθόν του πάρκου ψυχαγωγίας, που, τελικά, δεν έχει όμοιό του σε ολόκληρο τον κόσμο.

Το πάρκο αυτό, η Dreamland, βρίσκεται κάπου ανάμεσα στα προάστια της Savannah, στη Γεωργία των ΗΠΑ. Είναι δημιούργημα του αρχιτέκτονα Theodore More, ο οποίος επίσης παίζει σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι.

Υποδυόμενος τον Φάουστ, θα βρεθείς μπλεγμένος μέσα σε μία δίνη παραφυσικών φαινομένων και γεγονότων, προσπαθώντας να λύσεις επτά θανάσιμα μυστήρια που κρύβει το πάρκο αυτό. Η ιδιομορφία του παιχνιδιού έγκειται στο ότι ενώ ο Μεφιστοφελής διατηρεί το βασικό ρόλο του, τη θέση του Φάουστ



Η είσοδος με το τρενάκι και τα τούνελ.

παίρνουν οι επτά πρωταγωνιστές των επτά ιστοριών από τις οποίες αποτελείται η περιπέτεια ή των οκτώ, αν προτιμάτε, μια και η πρώτη ιστορία αφορά σε δύο σιαμαίες αδελφές. Οι ιστορίες αυτές χρονολογικά καλύπτουν το φάσμα από το 1920 ως το 1960: Το σημαντικό είναι ότι καθώς ζεις κάθε ιστορία, θα βλέπεις διαφορετικές όψεις του ιδιόμορφου αυτού πάρκου. Και φυσικά αυτά σε πρώτη ανάγνωση της ιστορίας.

Το φινάλε του παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα ευρηματικό. Θα έχεις τη δυνατότητα λήψης δύο διαφορετικών αποφάσεων, έπειτα από μία μακρά συναλλαγή με τον Μεφιστοφελή, ενώ κάθε απόφασή σου οδηγεί και σε διαφορετικό φινάλε, ή τουλάχιστον έτσι νομίζεις, γιατί μετά ακολουθεί...

Οπως ακριβώς γινόταν και στο adventure Morpheus, εσύ ως Marcellus έρχεσαι μετά τα γεγονότα που έχουν διαδραματιστεί και πρέπει να ενώσεις μία σειρά πληροφοριών, ψάχνοντας για αντικείμενα ή στοιχεία που θα δημιουργήσουν αναμνήσεις και εικόνες σχετικά με το τι πραγματικά έχει συμβεί.

Το Faust διαθέτει ένα πολύ ευρηματικό σενάριο, το οποίο, αν και δανείζεται τη βασική ιδέα του από το ομώνυμο έργο του Γκαίτε, προχωρεί σε μία εκπληκτική διασκευή του, παρουσιάζοντας μία ιστορία που θα έκανε όλους τους μεγάλους του κινηματογράφου, από τον πασίγνωστο ντεντέκτιβ Μάρλοου μέχρι το μεγάλο σκηνοθέτη του είδους Brian De Palma, να παραμιλάνε. Τελικά, στην πράξη γίνεται φανερό ότι τα adventures, ως τα κατεξοχήν παιχνίδια που βασίζονται στη διήγηση, είναι αυτά που διαθέτουν - στηρίζονται σε ένα σενάριο που ξεχωρίζει από κάθε πλευρά, ένα σενάριο τόσο δυνατό που γοητεύει, και όχι μόνο, τους χρήστες.

Το σενάριο του παιχνιδιού ξεχειλίζει από φαντασία, χιούμορ, τρόμο και πάθη. Οι επτά ιστορίες ξεδιπλώνονται σαν επτά τηλεοπτικά επεισόδια μίας πολύ επιτυχημένης σειράς. Καθεμία από τις ιστορίες έχει τίτλο, πρόλογο και επίλογο, ενώ βασικός αφηγητής είναι ο καλύτερος όλων, ο Μεφίστο.

Σημειωτέον ότι οι δημιουργοί του παιχνιδιού μάς έχουν δώσει μέχρι τώρα εξαιρετικά adventures που έχουν σημαδέψει το χώρο όπως τα Alone in the Dark I, II και III, Prisoner of Ice, Pilgrim και Ring.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι εξαιρετικά. Σε γεμίζουν από κάθε πλευρά με τα πολύ δυνατά χρώματά τους, τους εξαιρετικά σχεδιασμένους background χώρους, καθώς και τα φοβερά video animations, τα οποία μάλιστα, όταν αναφέρονται στο παρελθόν, δίνονται μέσα από ένα εκπληκτικά ατμοσφαιρικό και σχεδόν μονόχρωμο χρωματισμό. Σημειωτέον ότι για τα περίπου 40 λεπτά animation που περιέχει το παιχνίδι έχουν χρησιμοποιηθεί πανίσχυροι Silicon Graphics υπολογιστές, οι οποίοι μάλιστα έχουν δημιουργηθεί από την ίδια ομάδα που έφτιαξε και το Ring. Οι χαρακτήρες του παιχνιδιού είναι σχεδια-



Φτάνοντας σε μία νέα τοποθεσία στο πάρκο.

σμένοι και βιντεοσκοπημένοι με τη βοήθεια της τελευταίας λέξης της τεχνολογίας, για τη δημιουργία τους μάλιστα χρησιμοποιήθηκαν ειδικά γλυπτά, 3D scans, Motion Capture, ειδικές τεχνικές για την απόδοση του απόλυτου συγχρονισμού ανάμεσα στις κινήσεις του προσώπου και της φωνής των χαρακτήρων κ.λπ. Η κίνηση είναι πλήρως περιστροφική 360 μοιρών σε κάθε τοποθεσία, με ταυτόχρονη δυνατότητα πανοραμικής άποψης προς τα πάνω και προς τα κάτω.

Ο ήχος του είναι ίσως το πιο δυνατό σημείο του παιχνιδιού. Είναι φανταστικός, η δε εταιρία έχει συνάψει ειδική συμφωνία για να κυκλοφορήσει η μουσική του από την Universal Music Jazz. Ειλικρινά δεν μπορώ να φανταστώ αυτή τη στιγμή κάτι ανώτερο ηχητικά. Εκπληκτική background μουσική, απίθανα ατμοσφαιρικά τραγούδια εποχής, τέλεια ηχητικά εφέ, και πάνω απ' όλα εκπληκτικές σε ύφος και σε τόνο φωνής ομιλίες κυριολεκτικά απογειώνουν το παιχνίδι. Οι προγραμματιστές έχουν προσθέσει την εμφάνιση των ομιλιών και σε κείμενο πάνω στην οθόνη. Θα το βαθμολογούσα με άριστα 100, αν δεν μου παρουσίαζε κάποιο πρόβλημα, το οποίο -δυστυχώς- δεν είχα το χρόνο να δω αν



Η οθόνη με τα menus του παιχνιδιού.

Faust



Δείγμα του inventory. Από το τρίτο κεφάλαιο και μετά προστίθεται στο inventory ο Homunculus.

οφειλόταν στο δικό μου υπολογιστή ή στη συγκεκριμένη έκδοση του παιχνιδιού. Στο Internet, στο site της εταιρίας υπάρχει ένα patch του παιχνιδιού, δυστυχώς όμως δεν έχει κανένα συνοδευτικό text αρχείο που να εξηγεί τι ακριβώς διορθώνει. Το μόνο που μπόρεσα να διαπιστώσω είναι ότι την αρχική έκδοση 1.0 του παιχνιδιού την αναβαθμίζει σε 1.2. Τελικά, αυτό το patch δεν έλυσε το πρόβλημα που αντιμετώπισα με το παιχνίδι στον τομέα του ήχου. Ποιο είναι αυτό; Τρεις-τέσσερις φορές και κατά τη διάρκεια video sequences ο ήχος ξαφνικά χανόταν και η εικόνα συνέχιζε μόνη της. Επαναλαμβάνω, για ακόμη μία φορά, ότι επειδή το παιχνίδι το προμηθεύτηκα την τελευταία στιγμή, δεν μπόρεσα να εξακριβώσω αν πρόκειται για bug του παιχνιδιού ή για κάποια ατέλεια του δικού μου υπολογιστικού συστήματος. Γι' αυτό και μόνο του βάζω 96, αντί για 100 που άξιζε.

Οι δημιουργοί του παιχνιδιού κατόρθωσαν να φτιάξουν ένα σχεδόν τέλειο system engine. Αν μάλιστα διορθώσουν τα 2-3 μικροπροβλήματα που παρουσιάζει, στο μέλλον θα έχουμε ένα από τα καλύτερα system engines όλων των



Ο χάρτης του παιχνιδιού δείχνει σε ποιο σημείο του πάρκου βρίσκεσαι κάθε φορά.

εποχών. Καταρχήν, ξεκινώντας το παιχνίδι δίνει ένα όνομα για login. Αυτό αρχικά ξενίζει, αλλά στην ουσία πρόκειται για εξαιρετική ιδέα. Με το σύστημα αυτό μπορούν να παίζουν το συγκεκριμένο παιχνίδι σε έναν υπολογιστή πολλοί χρήστες, χωρίς να αναμειγνύονται τα saves τους, μια και ο καθένας θα χρησιμοποιεί διαφορετικό login. Απ' ό,τι θυμάμαι αυτό το σύστημα το εφάρμοσε η Access Software στα τελευταία adventures της.

Αμέσως μετά περνάμε στην αρχική οθόνη του παιχνιδιού. Σε αυτήν, στο επάνω μέρος της οθόνης, βλέπεις τον τίτλο του τρέχοντος επεισοδίου, ενώ στ' αριστερά υπάρχουν οι επιλογές Play, Load, Save, Options και Exit. Στα δεξιά της οθόνης υπάρχουν οι επιλογές Stars, Movies, Music, Status και Attraction. Τέ-



Από την τρίτη πράξη και μετά, πατώντας το πλήκτρο spacebar, θα μπορείς να χειρίζεσαι το χάρτη του παιχνιδιού και να παίρνεις πολύτιμα hints από τον Homunculus.

λος, στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν οι επιλογές Pact, Evidence και Theodore's Notebook. Ας τις πάρουμε μία μία. Αριστερά και δεξιά του τίτλου του επεισοδίου που βρίσκεσαι υπάρχουν δύο βέλη. Κάνοντας κλικ σε αυτά, πηγαίνεις αναλόγως ένα επεισόδιο πίσω ή μπροστά (εφόσον το έχεις δει φυσικά), γεγονός καθοριστικό στην περίπτωση που θέλεις να κάνεις Load κάποια saves προηγούμενου επεισοδίου. Αυτό οφείλεται γιατί στα διαθέσιμα κάθε φορά slots σώζεις ή φορτώνεις μόνο θέσεις του συγκεκριμένου επεισοδίου. Ετσι, για παράδειγμα, αν βρίσκεσαι στο πέμπτο επεισόδιο και θέλεις να ξαναδείς κάτι στο τρίτο, τότε πατάς το βέλος αριστερά μέχρι να εμφανιστεί ο τίτλος του τρίτου επεισοδίου και μετά κάνεις κλικ στο Load. Τώρα θα εμφανιστούν όλα τα saves που έχεις κάνει στο τρίτο κεφάλαιο του παιχνιδιού. Η επιλογή Options ρυθμίζει τα του ήχου. Φυσικά από εδώ θα ρυθμίσουν το Subtitles στο ON όσοι θέλουν να βλέπουν τους διαλόγους και σε κείμενο πάνω στην οθόνη. Η επιλογή Stars δείχνει μόνο τους χαρακτήρες που έχεις δει μέχρι εκείνη τη στιγμή το παιχνίδι, ενώ το Movies το ειδικό trailer του παιχνιδιού. Η επιλογή Music δείχνει το συνθέτη του κομματιών που ακούς. Το Status με ένα όργανο σαν κοντέρ (!) εμφανίζει την πρόοδό σου στο παιχνίδι, ενώ το Attractions σου επιτρέπει να παίζεις όσες φορές θέλεις μερικά βασικά σημεία - στοιχεία του παιχνιδιού. Στο Evidence θα εμφανίζονται τα αποδεικτικά στοιχεία που έχεις μαζέψει, ένα από κάθε ιστορία, ενώ στο Notebook θα καταγράφονται στο τέλος κάθε ιστορίας οι σχετικές σημειώσεις που αφορούν όμως στη συγκεκριμένη κάθε φορά ιστορία. Ετσι, αν είσαι, για παράδειγμα, στη μέση του έκτου επεισοδίου, μπορείς να δεις τις σημειώσεις των πέντε προηγούμενων επεισοδίων. Για να γίνει αυτό, πρέπει να πας στον τίτλο του επεισοδίου που σε ενδιαφέρει (π.χ. στο 4) και να κάνεις κλικ στο Theodore's Notebook για να διαβάσεις τα σχετικά στοιχεία. Σημειωτέον ότι στην περίπτωση αυτή, για να συνεχίσεις το παιχνίδι, πρέπει να ξαναπάς στο έκτο επεισόδιο όπου βρισκόσουν και να κάνεις κλικ στο Play.

Κατά τη διάρκεια της περιπέτειας ο χειρισμός είναι πολύ απλός. Οπως προαναφέραμε, πάνω σε κάθε τοποθεσία





Από τα βίντεο με τις σιαμαίες αδελφές.

έχεις τη δυνατότητα πλήρους περιστροφικής κίνησης 360 μοιρών, με ταυτόχρονη δυνατότητα θέας προς τα πάνω ή προς τα κάτω υπό σημαντική γωνία. Κινείσαι στις κατευθύνσεις όπου ο κέρσορας αλλάζει σε ίχνη βημάτων που κινούνται (πολύ έξυπνος και πετυχημένος κέρσορας) και κάνοντας κλικ το αριστερό πλήκτρο του mouse στο σημείο εκείνο. Ο γενικός κέρσορας της δράσης του παιχνιδιού, όταν είναι ανενεργός, είναι μία παλάμη με ένα τεντωμένο δάκτυλο σε μουντό κίτρινο χρώμα. Οταν ο



Το πανέμορφο Gazeboo.

Το σενάριο του παιχνιδιού ξεχειλίζει από φαντασία, χιούμορ, τρόμο και πάθη. Οι επτά ιστορίες ξεδιπλώνονται σαν επτά τηλεοπτικά επεισόδια μίας πολύ επιτυχημένης σειράς.

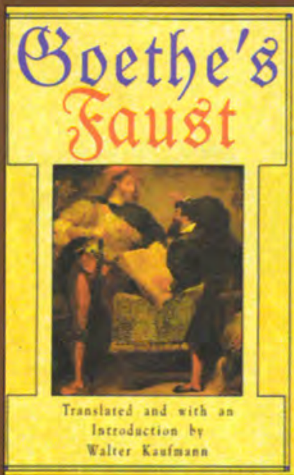
κέρσορας πάει σε ένα σημείο όπου μπορεί να γίνει κάποια δράση, τότε αυτός αλλάζει σε μία παλάμη που πιάνει, και αυτή τη φορά φωτίζεται με έντονο κίτρινο χρώμα. Στην περίπτωση αυτή, αν είναι να γίνει κάποια δράση που δεν απαιτεί τη χρήση ειδικού αντικειμένου, εκτελείται κάνοντας κλικ το αριστερό πλήκτρο του mouse. Το inventory σου εμφανίζεται στο επάνω μέρος της οθόνης, κάνοντας κλικ οπουδήποτε το δεξί πλήκτρο του mouse. Σημειωτέον ότι ταυτόχρονα, ακριβώς επάνω από το inventory, εμφανίζεται η επιλογή Menu, όπου κάνοντας κλικ πας στην οθόνη που περιγράψαμε πριν με τα Save, Load κ.λπ. Οταν εμφανίσεις το inventory, αυτό θα μείνει ανοικτό μέχρι να το ξανακλείσεις με ένα δεξί κλικ του mouse. Σημειώνεται επίσης ότι με ανοικτό το inventory δεν μπορείς να κινείσαι, απλώς μπορείς να επιδράσεις στο περιβάλλον στη συγκεκριμένη τοποθεσία όπου βρίσκεσαι. Στο inventory, περνώντας τον κέρσορα πάνω από ένα αντικείμενο, εμφανίζεται αυτόματα το όνομά του. Αν τώρα κάνεις κλικ σε κάποιο από αυτά, τότε το inventory αυτόματα κλείνει και μένει στον κέρσορα το εικονίδιο του αντικειμένου που έχεις διαλέξει. Ετσι τώρα πια μπορείς, είτε να χρησιμοποιήσεις το συγκεκριμένο αντικείμενο κάπου πάνω στην οθόνη, αν αυτό είναι δυνατό, είτε να κινηθείς προς μία άλλη τοποθεσία. Δεν μπορείς δηλαδή να κινείσαι με ανοικτό το inventory σου, αλλά μόνο κρατώντας ένα αντικείμενο. Αν κρατώντας ένα αντικείμενο κάνεις διπλό κλικ, τότε αυτόματα ανοίγει ξανά το inventory σου, αλλά αυτή τη φορά το αντικείμενο που κρατούσες τοποθετείται αυτόματα μέσα στο inventory σου. Οταν ο κέρσορας περνά πάνω από ένα αντικείμενο το οποίο μπορείς να εξετάσεις, κάνοντας ταυτόχρονα zoom in σε αυτό, τότε ο κέρσορας αλλάζει σε γυαλιά που ανοιγοκλείνουν. Στην περίπτωση αυτή, κάνοντας αριστερό κλικ στη συγκεκριμένη θέση και zoom in στο αντικείμενο αυτό, συνήθως εμφανίζεται κάποιο video ή ακούγεται κάποια ομιλία. Για να φύγεις τώρα από το zoom in του αντικειμένου αυτού και να ξαναγυρίσεις στην κανονική οθόνη, πρέπει να πας τον



Δημιουργώντας τον Homunculus.

ΓΚΑΙΤΕ & ΦΑΟΥΣΤ

Ο Johann Wolfgang von Goethe, μάλλον ο μεγαλύτερος Γερμανός λογοτέχνης, γεννήθηκε στη Φρανκφούρτη στις 28 Αυγούστου 1749 και πέθανε στις 17 Μαρτίου 1832, δηλαδή σε ηλικία 83 ετών. Τα πιο σπουδαία έργα του θεωρούνται τα "Gotz von Berlichingen" (1773), που τον έκανε και διάσημο, "The Sorrows of Young Werther", "Iphigenie", "Egmont", "Torquato Tasso" και το "Reinecke Fuchs". Ακολούθησαν το "Hermann and Dorothea" και το περίφημο "Roman Elegies". Στην τελευταία περίοδο της ζωής του έγραψε τα "Faust", "Elective Affinities" και το αυτοβιογραφικό "Dichtung und Wahrheit" ("Ποίηση και Αλήθεια").



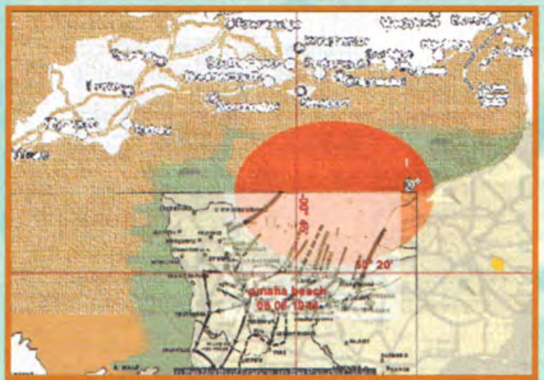
Το πιο γνωστό στο διεθνές κοινό έργο του είναι φυσικά το περίφημο δράμα "Φάουστ", το οποίο περιγράφει την ιστορία ενός ανθρώπου που πούλησε την ψυχή του στο διάβολο. Αυτό που δεν ξέρει ο πολύς κόσμος είναι ότι υπάρχει ένας σχεδόν "πραγματικός" μύθος από τον οποίο ο Γκαίτε εμπνεύστηκε το περίφημο έργο του.

Στις αρχές του 16ου αιώνα υπήρξε κάποιος Dr Faust, ο οποίος αυτοαποκαλείτο φιλόσοφος. Περνούσε τη ζωή του ταξιδεύοντας σε όλη τη Γερμανία και κερδίζοντας χρήματα από την εξάσκηση της μαγείας, λέγοντας τη μοίρα και δήθεν θεραπεύοντας κάθε αρρώστια. Ο πραγματικός Dr Faust πέθανε μυστηριωδώς περί το 1540 και πολύ γρήγορα σε ολόκληρη τη χώρα εξαπλώθηκε ένας μύθος που έλεγε ότι ήταν ο διάβολος που πήρε τελικά τη ζωή του και αυτός που τον είχε βοηθήσει όλα αυτά τα χρόνια. Σύμφωνα με τους επιστήμονες, η βασική άποψη του μύθου του Φάουστ είναι μία έκφραση των πρώιμων και τόσο δημοφιλών στη Γερμανία προτεσταντικών απόψεων και του ανταγωνισμού των απόψεων αυτών με τις επιστημονικές αλλά και τις κλασικές προκαταλήψεις της Αναγέννησης που κυριαρχούσαν την εποχή εκείνη.

Ο Γκαίτε ασχολείτο με το μύθο του Φάουστ για πάρα πολλά χρόνια, έδωσε δε στη δημοσιότητα το πρώτο κομμάτι από το έργο του μόλις το 1790, ενώ η ολοκληρωμένη μορφή του πρώτου μέρους κυκλοφόρησε στα 1808 και του δεύτερου μέρους το 1833, δηλαδή μετά το θάνατο του συγγραφέα!

Faust





Πίσω από την πόρτα πρέπει να βάλεις το χάρτη ώστε να δεις τις συντεταγμένες του. Αυτά τα τέσσερα νούμερα θα βάλεις στα ειδικά όργανα στις τέσσερις άκρες του κρεβατιού που είναι δίπλα, για να ανοίξεις ένα μυστικό συρτάρι.

κέρσορα στο κάτω μέρος της οθόνης γραφικών, όπου ο κέρσορας θα ξαναγίνει γυαλιά που ανοιγοκλείνουν. Κάνοντας τώρα στο σημείο αυτό πάλι αριστερό κλικ, θα ξαναγυρίσεις στην κανονική οθόνη για να συνεχίσεις τη δράση.

Δεν ξέρω αν τα ανωτέρω σας φαίνονται περίπλοκα, ωστόσο στην πράξη όλα λειτουργούν τέλεια, ο δε χειρισμός του είναι από τους πιο απλούς και εξαιρετικούς που έχω δει σε σύγχρονα adventure games.

Απλώς ένα-δύο σημεία θέλουν προσοχή. Έτσι, για παράδειγμα, στο πρώτο μέρος, όταν βάζεις στάχτη μέσα σε μία



Βάζοντας πάνω στη φωτογραφία του ναύτη έναν καθρέφτη θα διαθλάσεις την ακτίνα στον τελικό στόχο της.

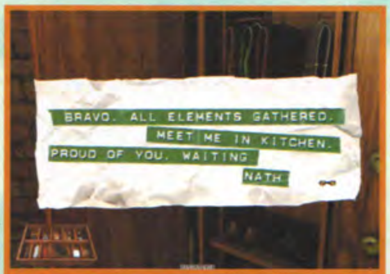
κνισάρα, πρέπει να κινήσεις την κνισάρα αριστερά - δεξιά για να φύγει η στάχτη και να βρεις το αντικείμενο που σε ενδιαφέρει. Η κίνηση αυτή, αφού έχεις την κνισάρα με τη στάχτη στον κέρσορα του mouse, γίνεται πολύ απλά, κινώντας δεξιά και αριστερά το mouse!

Τέλος, πατώντας το πλήκτρο Spacebar εμφανίζεις, από την τρίτη πράξη και μετά, το χάρτη του πάρκου και το χαρακτήρα Homunculus που "ανασταίνεις" προς το τέλος της δεύτερης πράξης. Κάνοντας κλικ στη λέξη "Map of the Park" και όχι στο εικονίδιο, ανοίγεις όλο το χάρτη του πάρκου, όπου μπορείς κάθε φορά να δεις πού είσαι (φεύγεις πατώντας πάλι το Spacebar), ενώ κάνοντας κλικ στη λέξη "Homunculus' Hints", ο Homunculus θα σε βοηθά δίνοντάς σου ένα hint. Κάνοντας κλικ πάνω στο εικονίδιο του Homunculus περνάς στην οθόνη που κάνεις σκοποβολή. Σημειώνεται ότι από την τρίτη πράξη και μετά θα έχεις τον Homunculus και ως εικονίδιο στο inventory σου, οπότε θα μπορεί σε συγκεκριμένες τοποθεσίες να σε βοηθήσει, αφού πετά.

Θα έβαζα πολύ ψηλό βαθμό στο χειρισμό του, μια και τα βρίσκω σχεδόν όλα τέλεια, αν το παιχνίδι που κυκλοφορεί στη χώρα μας δεν συνοδευόταν από το χειρότερο manual που έχω δει ποτέ μου. Επειδή κάπου πρέπει να χρεωθεί αυτή η αδυναμία, τη χρεώνω στο χειρισμό, όπως εξάλλου κάνω σε όλα τα reviews σε αντίστοιχες περιπτώσεις. Δεν έχω δει το αγγλικό manual και δεν ξέρω πώς είναι, αλλά το ελληνικό είναι απαράδεκτο. Διαβάζοντάς το πριν να παίξω το παιχνίδι, προσπαθούσα να καταλάβω τι είναι η "μπάρα κενού" που αναφέρει μέσα, η οποία μάλιστα έχει και ειδικές λειτουργίες. Βλέποντας το παιχνίδι, κατάλαβα ότι ως "μπάρα κενού" έχει μεταφράσει το πλήκτρο Spacebar! Αν είναι δυνατό, το είδαμε και αυτό... Παλεύαμε χρόνια για να κάνουν οι εισαγωγικές εταιρίες εξελληνισμένα manuals, αλλά όχι και έτσι! Αν πρόκειται να συνεχίσουν να μεταφράζουν με αυτό τον τρόπο βασικές έννοιες του χειρισμού των παιχνιδιών, τότε καλύτερα να παίρνουμε το παιχνίδι με το αγγλικό manual του και να είμαστε ήσυχοι.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού θα σε απορροφήσει από την πρώτη στιγμή. Το Faust είναι από τα παιχνίδια που δεν δημιουργούν απλώς έναν ισχυρό κόσμο, αλλά έναν κόσμο που σε αιχμαλωτίζει και δεν σε αφήνει να ησυχάσεις παρά μόνο όταν τελειώσεις το παιχνίδι, και μάλιστα αφού περάσει λίγος καιρός. Είναι η χαρακτηριστική περίπτωση παιχνιδιού που, αν χρειαστεί να το αφήσεις γιατί θέλεις να ξεκουραστείς ή για να κάνεις κάποια δουλειά, δεν υπάρχει καμία περίπτωση να μην ξαναγυρίσεις σε αυτό το συντομότερο δυνατό. Όλα τα στοιχεία του παιχνιδιού θα στριφογυρίζουν στο μυαλό σου σαν ξωτικό, το οποίο θα σε τραβάει κοντά του όλο και πιο πολύ. Οι πιο δυνατές και ατμοσφαιρικές στιγμές είναι -κατά τη γνώμη μου- όταν βλέπεις τα ειδικά video sequences με τις σκηνές από το παρελθόν, όπου βλέπεις είτε τις συμφωνίες των χαρακτήρων με τον Μεφιστοφελή είτε τις σκηνές των εκρήξεων και των φόνων. Σε αυτό το σημείο θέλω να σταθώ λίγο. Το παιχνίδι σε μερικά σημεία έχει εξαιρετικά βίαιες σκηνές. Με αυτή την έννοια δεν είναι κατάλληλο για παιδιά, ασχέτως αν στην τηλεόραση βλέπουν πολλαπλάσιες σκηνές βίας, αλλά ούτε και για όσους έχουν πρόβλημα με την καρδιά τους, πολύ περισσότερο δε αν παίζουν μεταμεσονύχτιες ώρες, όπου επικρατεί απόλυτη ησυχία και μερικές σκηνές και οι αντίστοιχοι ήχοι μπορεί να σου κάνουν μεγάλη ζημιά. Εγώ 3-4 φορές πετάχτηκα από την καρέκλα που καθόμουν.



Το μήνυμα που σου λέει ότι ουσιαστικά τελείωσες το κυνήγι του θησαυρού. Στην πραγματικότητα είναι ένα μικρό bug, γιατί μπορεί να έχεις βρει τους θυσαυρούς, αλλά να μην τους έχεις μαζέψει. Για παράδειγμα, εμένα εδώ μου λείπει ένας.

Η δράση του παιχνιδιού είναι σχεδιασμένη με πολύ έξυπνο τρόπο. Οποιος έχει κάνει το σχεδιασμό της πρέπει να είναι μάγος. Ωστόσο από εδώ αρχίζουν τα όποια προβλήματα του παιχνιδιού. Η δράση στηρίζεται σε μία σειρά πραγμάτων που πρέπει να κάνεις σε κάθε επεισόδιο. Για να ξεδιαλύνεις το μυστήριο κάθε ιστορίας, πρέπει να δεις μία σειρά από video sequences που έχουν σχέση με την ιστορία αυτή, να ακούσεις πάρα



Εξετάζοντας διάφορα αντικείμενα θα δεις ή θα ακούσεις εικόνες και ήχους που αφορούν στο παρελθόν.

πολλά ηχητικά κομμάτια που αναφέρονται επίσης στο παρελθόν και να βρεις τα κρίσιμα αντικείμενα κάθε ιστορίας. Στο τέλος δεν πρέπει να βρίσκεις και το αντικείμενο-κλειδί που θεωρείται ως το αποδεικτικό στοιχείο της συγκεκριμένης ιστορίας. Ο επίλογος που βλέπεις ολοκληρώνοντας καθεμία από τις επτά ιστορίες, προχωρεί όλο και πιο πολύ τη βασική ιστορία του παιχνιδιού, στην οποία εμπλέκεσαι εσύ, ο Μεφιστοφελής και ο Theodore More. Στο φινάλε, δε, του παιχνιδιού θα έχετε οι τρεις σας μία πολύ διεξοδική και αποκαλυπτική συζήτηση για μία σειρά βασικότατων θεμάτων.



Βρίσκοντας το αποδεικτικό στοιχείο της τρίτης πράξης.

Η δράση κάθε επεισοδίου είναι σχεδιασμένη με βάση μία σειρά από puzzles που πρέπει να λύσεις. Προσωπικά δεν θεωρώ κανένα puzzle παράλογο, όπως έχει γράφτει σε μερικά sites στο Internet. Ομως πρέπει να τονίσω ότι μερικοί γρίφοι θα κάνουν και τους πιο έμπειρους adventurers να βγάλουν κυριολεκτικά σπυριά από το κακό τους, καθώς δεν θα μπορούν να τους λύσουν, τουλάχιστον όχι πριν να στύψουν πάρα πολύ το μυαλό τους. Αγαπημένο μου επεισόδιο παραμένει το δεύτερο με το εκπληκτικό, κατά τη γνώμη μου, αλλά και πολύ δύσκολο - τουλάχιστον για τα δικά μου μέτρα- κυνήγι του θησαυρού. Πράγματι ευρηματική ιδέα. Και ως συνήθως χειρότερη στιγμή του παιχνιδιού θεωρώ το άνοιγμα ενός χρηματοκιβωτίου. Ας δω επιτέλους ένα adventure που να έχει έναν κανονικό γρίφο, τον οποίο λύνοντας να ανοίγεις ένα χρηματοκιβώτιο, και τι στον κόσμο... Καλά, μη φωνάζεις, το ξέρω ότι έναν τέτοιο είχε το Temüjin, αλλά αρκεί αυτό μόνο; Για να σε βοηθήσω στη λύση του σου λέω το εξής: Το τριψήφιο νούμερο που πρέπει να βρεις -το πώς είναι δική σου ιστορία (ακούς Φιλιππίδη)-, για να το βάλεις θα κάνεις το εξής: Θα γυρίσεις το dial δεξιόστροφα έτσι ώστε η βελόνα να περάσει μία φορά το 0 και μετά θα σταματήσεις στο νούμερο που θέλεις. Εν συνεχεία θα γυρίσεις το dial αντίθετα, θα ξαναπεράσεις μία φορά από το 0 και μετά θα σταματήσεις στο νούμερο που θέλεις. Τέλος, θα γυρίσεις το dial πάλι δεξιόστροφα, έτσι ώστε η βελόνα να περάσει μία φορά το 0, και μετά θα σταματήσεις στο νούμερο που θέλεις. Εάν κάνεις τα πιο πάνω σωστά και έχεις βρει φυσικά και το σωστό κωδικό, θα ανοίξεις το χρηματοκιβώτιο. Τελειώνοντας, να σταθώ σε άλλο έναν γρίφο όπου κόντεψα να βγάλω τα μάτια μου μέχρι να βρω τι ακριβώς πρέπει να κάνω. Αν θυμάμαι καλά, είναι στο τρίτο επεισόδιο και σε μία στιγμή πρέπει να βάλεις ένα ρολόι να δείχνει 5:30. Εδώ πρόσεξε καλά. Δεν πρέπει να βάλεις το μικρό δείκτη πάνω στο 5 και τον μεγάλο στο 6, αλλά όπως συμβαίνει και στα κανονικά ρολόγια μας: 5:30 είναι όταν ο μικρός δείκτης είναι ανάμεσα στο 5 και στο 6 (μια και κυλά έτσι ώστε στις 6:00 να είναι ακριβώς στο 12) και ο μεγάλος φυσικά στο 6. Μόνο τότε θα ανοίξει ένα μυστικό πέρασμα σε ένα υπόγειο δωμάτιο.

Ολοκληρώνοντας θεωρώ το Faust ως ένα από τα καλύτερα adventure games που έχω δει μέχρι σήμερα. Διαθέτει ένα ευφυές σενάριο, εκπληκτικά γραφικά, την τελειότερη μουσική που έχω ακούσει σε computer game (επαναλαμβάνω ότι ίσως μόνο η αντίστοιχη του Riven να ξεχωρίζει, αλλά αυτή ήταν σχεδόν εξ ολοκλήρου ambient), πολύ πλούσια



Ο Μεφιστοφελής με ένα από τα θύματα-πρωταγωνιστές της ιστορίας.

δράση και μερικούς εξαιρετικά δύσκολους γρίφους. Είναι δε για γέλια αυτό που έγραψε ένα ξένο site στο Internet, ότι δηλαδή δίνει περίπου 20-25 ώρες παιχνιδιού στο χρήστη. Οταν ένα adventure είναι τόσο δύσκολο όπως το Faust, τότε δεν υπάρχει αντικειμενικός μέσος όρος χρόνου που θέλει κάποιος για να το τελειώσει. Αν δηλαδή κολλήσεις σε έναν γρίφο, τι κάνεις; Ο χρόνος που θα κυλά, γιατί δεν υπάρχει καμία περίπτωση να μην κολλήσεις κάπου για αρκετό διάστημα, αν φυσικά το παίζεις χωρίς λύση, δεν μετράει τελικά στο συνολικό χρόνο;

Οσοι αγαπάτε τα adventure games και θέλετε να ζήσετε κάτι το πραγματικά ξεχωριστό, μη διστάσετε ούτε στιγμή. Τρέξτε αμέσως να το αγοράσετε.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	97
ΗΧΟΣ	96
ΣΕΝΑΡΙΟ	98
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90

96



Το Faust θα εντυπωσιάσει από την πρώτη στιγμή όποιον το δει. Εχει μάλλον την καλύτερη μουσική που έχω δει σε computer game, μαζί με αυτήν του Riven, εκπληκτικά γραφικά, που όμως απαιτούν δυνατό υπολογιστή, ένα τέλειο σενάριο, ενώ ταυτόχρονα είναι εξαιρετικά δύσκολο. Ισως το πιο δύσκολο παιχνίδι που έχω παίξει τα τελευταία χρόνια μετά το Ripper. Αν το Gabriel Knight 3 δεν είναι κάτι το εξαιρετικό, τότε πιθανότατα θα βγει adventure της χρονιάς.

Microsoft Flight Simulator 2000

Πριν από ακριβώς έναν μήνα είχαμε παρουσιάσει στη στήλη "PC Spy" ένα preview του Flight Simulator 2000, sequel της γνωστής σειράς αεροπορικών προσομοιωτών της Microsoft. Με βάση τις πηγές του, το "PC Master" είχε εκτιμήσει πως στις αρχές Νοεμβρίου ο εν λόγω τίτλος θα βρισκόταν στα ράφια των καταστημάτων της χώρας μας. Οντως έτσι έγινε. Ιδού, λοιπόν, ο Flight Simulator 2000 μέσα και από τις σελίδες του "PC Master".

ΕΤΑΙΡΙΑ
MICROSOFT

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 166, Windows 95/98, 32MB RAM, 4x CD-ROM drive, DirectX συμβατές κάρτες ήχου και γραφικών, 350MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@x-treme.gr



Από ό,τι φαίνεται ο ανταγωνισμός ανάμεσα στις εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών φουντώνει ολοένα περισσότερο. Δεν προλάβαμε να ανακοινώσουμε την κυκλοφορία του Flight Simulator 2000 (FS2000), και το Flight Unlimited III από την Electronic Arts κατέφθασε στο περιοδικό. Προφανώς οι κύριοι της ΕΑ ήθελαν να προλάβουν τους συναδέλφους τους της Microsoft - μίας Microsoft η οποία κάνει ό,τι μπορεί για να πάρει και από αυτήν τη βιομηχανία όσο το δυνατόν μεγαλύτερο κομμάτι από την πίτα. Σιγά μην άφηνε! Η εταιρία του Βασιλάκη (όχι του Clinton, του Gates) μας βομβαρδίζει συνεχώς με νέους τίτλους παιχνιδιών, όπως το "πολύ" Age of Empires II και το Midtown Madness.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Το Cessna 182s.

Οσον αφορά στο FS2000, οι οπαδοί του το ανέμεναν με αγωνία για να διαπιστώσουν τις αλλαγές στις οποίες θα είχαν προβεί οι προγραμματιστές της Microsoft. Τι άλλο επιτέλους θα μπορούσαν να βάλουν; Γίνεται καλύτερο από το αντίστοιχο του '98; Σε αυτό το ερώτημα ένα έχω να απαντήσω: Στην Πληροφορική τίποτα δεν είναι τέλειο και πάντα κάποιο πρόγραμμα επιδέχεται βελτίωση, πόσο μάλλον όταν πρόκειται για τη βιομηχανία των παιχνιδιών, η οποία πρώτη εκμεταλλεύεται τις νέες τεχνολογίες, αλλά κυρίως πόσο μάλλον για τη Microsoft, της οποίας τα προγράμματα δεν πρόκειται να διορθωθούν ποτέ! Οσον αφορά στα χαρακτηριστικά πτήσης οι παλιοί δεν θα διαπιστώσετε στον τίτλο σοβαρές διαφορές. Για περισσότερες λεπτομέρειες διαβάστε τις παραγράφους που ακολουθούν.

ΤΙ ΜΗΧΑΝΗΜΑ ΕΧΕΤΕ;

Εχω την αίσθηση πως το πρώτο που πρέπει να ελέγξετε είναι η σύνθεση του υπολογιστή σας. Οι απαιτήσεις του FS2000 είναι μεγάλες, και -πιστέψτε με- δεν πρόκειται για κάποιο τέχνασμα, ούτως ώστε να μας αναγκάσουν να προβούμε σε αναβάθμιση. Αν και δεν απαιτείται, μην εγκαταστήσετε τον τίτλο αν δεν υπάρχει στο σύστημά σας επιταχυντής τρισδιάστατων γραφικών. Το ίδιο ισχύει και για τη μνήμη. Αναφέρεται στο εγχειρίδιο πως με 32MB RAM το παιχνίδι θα τρέχει. Πάλι σας προτρέπω να μην το αποκτήσετε εάν το μηχάνημά σας δεν διαθέτει τουλάχιστον 64MB. Ωστόσο, θα προχωρήσω και θα κάνω λόγο για το



Μια ματιά στα μαθήματα.



Ομορφα τα 3D objects.

σκληρό δίσκο και τον επεξεργαστή. Θα συνιστούσα, λοιπόν, ανεπιφύλακτα P-II και άνω καθώς και τουλάχιστον 1GB ελεύθερο χώρο στο δίσκο. Τούτο δε διότι θα χρειαστείτε τουλάχιστον 466MB για την εγκατάσταση. Μπορείτε να ελαττώσετε κι άλλο το χώρο, αλλά αργότερα θα αντιμετωπίσετε προβλήματα.

Το FS2000 δοκιμάστηκε σε έναν Pentium 266, με 64MB RAM, αρκετό χώρο ελεύθερο και μία Banshee AGP 16MB SGRAM. Ομολογώ πως ευχήθηκα να μην το είχα εγκαταστήσει ποτέ. Εννοείται πως δεν είχα βάλει τις ρυθμίσεις των γραφικών στη μέγιστη ποιότητα. Παρ' όλα ταύτα, όμως, μετά πάροδο λίγων λεπτών το μηχάνημα "πάγωνε", με αποτέλεσμα να μην καταφέρνω να ολοκληρώσω μία πτήση. Αυτό είναι -αν μπορεί να θεωρηθεί τέτοιο- το μεγαλύτερο μειονέκτημα του τίτλου. Δεν συνιστάται η αγορά του, αν διαθέτετε έναν σχετικά low end υπολογιστή.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Η βελτίωση σε σχέση με το προηγούμενο FS είναι εμφανέστατη, αφού τα γραφικά είναι κατά πολύ καλύτερα. Φυσικά, τα μοντέλα των αεροπλάνων είναι εξαιρετικά προσεγμένα και κατά συνέπεια χαίρεσαι να τα βλέπεις - βέβαια, το τελευταίο ίσχυε και στην προηγούμενη έκδοση του FS.

Η μεγάλη βελτίωση, ωστόσο, εντοπίζεται στο map texture των πόλεων, όπου χάρη στην εκμετάλλευση των τρισδιάστατων επιταχυντών δεν βλέπουμε τις πόλεις με το απαράδεκτο pixelation, το οποίο οφειλόταν στο software rendering των τερέν. Στην παρούσα έκδοση το τερέν δείχνει πολύ όμορφο, ιδίως από ψηλά - και από χαμηλό ύψος, όμως, δεν είναι άσχημο. Γύρω από τις πόλεις η φυσική διαμόρφωση του εδάφους είναι λεπτομερώς σχεδιασμένη: Τα ποτάμια, τα βουνά, οι λόφοι, όλα πλησιάζουν πολύ την πραγματικότητα - το γράφω αυτό με βεβαιότητα, κρίνοντας από τα βουνά που περιβάλλουν την Αθήνα.



Η επιλογή What's New.

Επίσης, ο ουρανός δεν έχει καμία σχέση με τον αντίστοιχο που συναντήσαμε στο FS98: Πλούσιες και ρεαλιστικές νεφώσεις και καταπληκτικές -ως θέαμα- κακοκαιρίες. Στην πτήση δεν είναι ό,τι καλύτερο.

Τα διάφορα μνημεία είναι και αυτά λεπτομερή - θα συναντήσετε όλα τα γνωστά αξιοθέατα του κόσμου, όπως την Ακρόπολη, το Καλλιμάρμαρο, το Big Ben, τον Πύργο του Αϊφελ ακόμα και το θρυλικό Wembley. Φυσικά, στις ΗΠΑ τα πράγματα είναι καλύτερα, αφού οι Αμερικανοί, ως γνώστες της χώρας τους, έχουν αποδώσει όλες οι πόλεις με υψηλή σχεδιαστική λεπτομέρεια. (Ομολογώ ότι απόλαυσα τη βολτίτσα πάνω από το Miami Beach - φυσικά, άλλο να το βλέπεις στην πραγματικότητα και άλλο με computer generated graphics. Κακά τα ψέματα...)



Η Martha King την ώρα της ενημέρωσης.

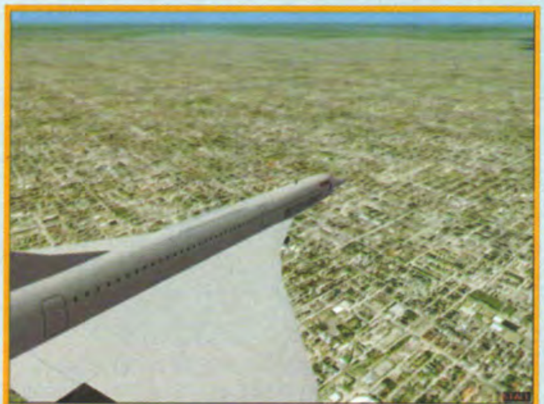
Οσον αφορά στον ήχο δεν μπορώ να πω πως ενθουσιάστηκα, αφού δεν περιέχονται παρά τα βασικά ηχητικά εφέ, όπως αυτά των μηχανών, των βασικών λειτουργιών του αεροσκάφους και του εξωτερικού περιβάλλοντος. Συνολικά, θα χαρακτήριζα το FS2000 από πλευράς ήχου αρκετό λιτό. Σίγουρα οι "αγαπητοί" προγραμματιστές της Microsoft είχαν περισσότερες δυνατότητες.



Το κεντρικό μενού επιλογών.



Το Concorde σε όλο του το μεγαλείο.



Ξανά το Concorde.



Το Σικάγο από ψηλά.



Το Boeing με ένα όμορφο φόντο στο πίσω μέρος.



Εκπληκτικές οι λεπτομέρειες στα μοντέλα των αεροπλάνων.

ΜΟΝΤΕΛΟ ΠΤΗΣΗΣ

Οι περισσότεροι από εσάς -συγκαταλέγομαι κι εγώ μεταξύ σας- θα φαντάζονται πως το μοντέλο πτήσης θα είναι παρόμοιο -αν όχι όμοιο- με αυτό της προηγούμενης έκδοσης και παραπλήσιο με εκείνο του αντίστοιχου τίτλου Flight Unlimited III. Συνεπώς, θα επαναλάβω τα εξής. Μην επιχειρήσετε να μιμηθείτε το Top Gun στιλ του Tom Cruise, γιατί μάλλον θα χάσετε. Το μόνο αεροπλάνο με το οποίο μπορείτε να επιχειρήσετε κάτι παραπάνω είναι το μαχητικό του Α' Παγκοσμίου Πολέμου, το Sopwith Camel Panel. Ωστόσο, αυτό δεν σημαίνει πως μπορείτε να κάνετε τρελίτσες πάνω από τις πόλεις και να τρομοκρατείτε τον κόσμο. Εξάλλου, το επίπεδο δυσκολίας είναι κατά πολύ ανώτερο, αφού είναι εντελώς διαφορετικό να παίζεις έναν τίτλο με μαχητικά αεροσκάφη και διαφορετικό να παίζεις έναν αντίστοιχο με επιβατηγά, ιδίως όταν έχει δοθεί μεγάλη προσοχή στο βαθμό προσομοίωσης - στην περίπτωση του FS2000, όπως γνωρίζετε πολύ καλά, είναι εξαιρετικά μεγάλος.

Στα μικρά ελικοφόρα αεροπλάνα ο χειρισμός τους και η πτήση μαζί τους εμφανίζουν σαφώς μεγαλύτερη ευκολία. Βέβαια, η ταχύτητά τους είναι μικρή, αλλά αυτό μας διευκολύνει αν θέλουμε να κάνουμε κάποια περιήγηση στα αξιοθέατα μιας πόλης. Με τα μεγαλύτερα αεριωθούμενα τα πράγματα δεν είναι και τόσο απλά: Παίρνουν ή χάνουν απότομα ύψος, με δυσκολία ευθυγραμμίζονται και σε γενικές γραμμές το ζήτημα χρήζει ιδιαίτερης προσοχής, την οποία ομολογώ δεν επέδειξα. Οσοι διαβάσατε τη στήλη "PC Spy" του προηγούμενου τεύχους σχετικά με το FS2000 θα θυμάστε πως είχα αναφερθεί σε ένα τεράστιο εγχειρίδιο. Το μέγεθός του έχει ελαττωθεί στην πλήρη έκδοση, όχι όμως και το περιεχόμενό του, οπότε θα φανεί αρκετά χρήσιμο σε όσους θέλουν να χρησιμοποιήσουν για καθαρά εκπαιδευτικούς ή επαγγελματικούς σκοπούς τον τίτλο.

Το περίφημο Concorde, το οποίο περιλαμβάνεται στον προς διάθεση στόλο του FS2000, είναι το πιο δύσκολο στην πλοήγηση αεροσκάφος. Χρειάστηκαν αρκετές προσπάθειες για να καταφέρω να το σηκώσω στον αέρα και να πετάξω λίγο. Ταχύτατο αλλά πολύ βαρύ αεροπλάνο. Οταν έφτασε η ώρα της προσγείωσης, το αποτέλεσμά της ήταν γνωστό προτού ακόμα κατεβάσω τους τροχούς.

Cruuushshsh! Σε αυτό το σημείο δεν επανέλαβα τις προσπάθειες. Θα ήταν ανώφελο άλλωστε! Μην έχετε την πεποίθηση όμως πως και με τα μικρότερα αεροπλάνα η υπόθεση "προσγείωση" είναι απλή. Είναι κάτι το οποίο θα σας δυσκολέψει αρκετά.



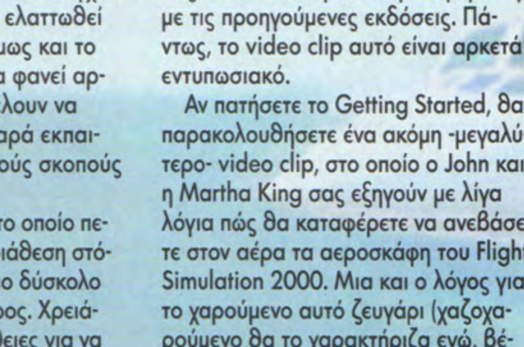
Ομορφα τα map textures.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Παραδόξως, αρκεί η χρήση μερικών πλήκτρων για να μπορέσετε να πετάξετε με το FS2000. Σίγουρα, όμως, οι δυνατότητές του είναι περισσότερες. Ας πάρουμε, ωστόσο, τα δεδομένα από την αρχή.

Το κεντρικό μενού επιλογών δεν περιλαμβάνει παρά μόνον τέσσερις επιλογές: Getting Started, What's New, Flying Lessons και Fly Now. Η επιλογή What's New δεν είναι τίποτε άλλο από ένα video clip που δείχνει ή, μάλλον καλύτερα, τονίζει τα γραφικά της νέας έκδοσης, τα οποία ομολογουμένως συνιστούν τη βασική διαφορά της με τις προηγούμενες εκδόσεις. Πάντως, το video clip αυτό είναι αρκετά εντυπωσιακό.

Αν πατήσετε το Getting Started, θα παρακολουθήσετε ένα ακόμη -μεγαλύτερο- video clip, στο οποίο ο John και η Martha King σας εξηγούν με λίγα λόγια πώς θα καταφέρετε να ανεβάσετε στον αέρα τα αεροσκάφη του Flight Simulation 2000. Μια και ο λόγος για το χαρούμενο αυτό ζευγάρι (χαζοχαρούμενο θα το χαρακτήριζα εγώ, βέ-



Το ελικόπτερο ποτέ μου δεν κατάφερα να το πετάξω!

FLIGHT SIMULATOR 2000 PROFESSIONAL

Στα καταστήματα υπάρχει περίπτωση να συναντήσετε το Flight Simulator 2000 με την ένδειξη ακριβώς κάτω από τον τίτλο "Professional". Πρόκειται για ένα επαγγελματικό kit του FS2000, το οποίο περιλαμβάνει τα εξής εξτρά:

- **Δύο νέα αεροσκάφη, το Mooney Bravo και το King 350 Air**
- **Εξι επιπλέον λεπτομερείς πόλεις: Βοστόνη, Ουάσινγκτον, Σιάτλ, Τόκιο, Βερολίνο και Ρώμη**
- **Δύο υψηλής ανάλυσης IFR**
- **Flight Dynamics Editor**
- **Editor του ταμπλό οργάνων**
- **Εγχειρίδιο με περισσότερα στοιχεία και οδηγίες**
- **Δείγματα ενός CD-ROM με εκπαιδευτικό λογισμικό για το Cessna**
- **Εκπτωση στα add-on προϊόντα της Flight Safety International**
- **Εκπτωση από τα εκπαιδευτικά βίντεο των σχολών King Schools**

ροι Αμερικανοί), πρέπει να σας αναφέρω πως έχουν ιδρύσει εδώ και 17 χρόνια την King Schools, η οποία προμηθεύει αεροπορικό λογισμικό και βίντεο με υλικό οδηγιών αναφορικά με τις πτήσεις. Το ένα τρίτο των πιλότων των ΗΠΑ έχουν παρακολουθήσει τα μαθήματα της King Schools για να καταφέρουν να πάρουν τις άδειες πτήσεις τους. (Μμμ, να πού πρέπει να πάω...)

Η -κατ' εμέ- πρώτη επιλογή σας δεν πρέπει να είναι άλλη από τη Flying Lessons. Αυτό είναι κάτι που υποστηρίζω σε ό,τι αφορά και τους προσομοιωτές μαχητικών, διότι -όπως και να το κάνουμε- δεν πρόκειται για rally simulation που σου επιτρέπει να μπεις σε ένα αυτοκίνητο και να πατάς απλά και μόνο γκάζι και φρένο! Τα περισσότερα flight simulations έχουν αρκετά κοινά χαρακτηριστικά, αλλά το μοντέλο πτήσης πάντα θα διαφέρει και θα χρήζει διαφορετικής αντιμετώπισης.

Τα Flying Lessons (αεροπορικά μαθήματα στην ελληνική) περιλαμβάνουν τόσο βίντεο όσο και κείμενο και μία σειρά διαφορετικών κατηγοριών αδειών πλοήγησης, όπως άδεια ερασιτέχνη πιλότου ή άδεια πιλότου επιβατηγών αεροπλάνων. Αρκετά χρήσιμη επιλογή, ιδανική για όσους βαριούνται να διαβάζουν.

Η επιλογή Fly Now είναι "όλα τα λεφτά". Κοινώς είναι η επιλογή μέσω της οποίας θα μπείτε στο κόκπιτ και... ο Θεός βοηθός.

Οπως σε όλα τα προγράμματα της Microsoft, έτσι και εδώ, στο επάνω μέρος της οθόνης υπάρχει η command bar με όλες εκείνες τις επιλογές που επιτρέπουν τη ρύθμιση των παραμέτρων που δεν μπορούμε να αλλάξουμε από το κεντρικό μενού επιλογών. Τα βασικά έχουν να κάνουν με τις οπτικοακουστικές επιλογές, όπου ρυθμίζετε τη λεπτομέρεια των γραφικών (υπενθυμίζω τη σχετική με τις απαιτήσεις παράγραφο). Από εκεί και ύστερα μπορείτε να ρυθμίσετε αν θα πετάξετε την αυγή, κατά τη διάρκεια του πρωινού, κατά το ηλιοβασίλεμα ή τη νύχτα. Επίσης, μπορείτε να καθορίσετε τις καιρικές συνθήκες, αλλά σας προειδοποιώ ότι η πτήση δεν θα είναι εύκολη υπόθεση.

Φυσικά, θα έχετε τη δυνατότητα επιλογής αεροσκάφους, ενώ θα σας προσφερθούν πλήρως καταγεγραμμένες οι δυνατότητες του καθενός και μία φωτογραφία του. Ολα τα αεροσκάφη φέρουν στο πίσω μέρος της ατράκτου ή στο κάθετο σταθερό φτερό τους έναν αριθμό, που αντιστοιχεί στον κωδικό του αεροπλάνου και τον οποίο μπορείτε να αλλάξετε (μπορείτε π.χ. να βάλετε το όνομά σας - καλά ε..., θα είστε και οι πρώτοι!).

Μην παραλείψετε, βέβαια, να επιλέξετε αεροδρόμιο. Οι επιλογές που έχετε στη διάθεσή σας νομίζω είναι αρκετές. Μπορείτε να επισκεφθείτε περισσότερα από 20.000 αεροδρόμια σε όλο τον κόσμο, μεταξύ των οποίων 59 στον ελλαδικό χώρο - όλα όσα, στρατιωτικά ή πολιτικά, διαθέτει η Ελλάδα. Οταν είστε έτοιμοι για απογείωση δεν έχετε παρά να πατήσετε το πλήκτρο "." για να ελευθερώσετε τα φρένα και εν συνεχεία να πατήσετε το F4 για να δώσετε full throttle στους κινητήρες. Με το F3 αυξάνετε σταδιακά την ταχύτητα και αντίστοιχα με το F2 τη μειώνετε. Με το F7 κατεβάζετε στο 10% τα flaps. Αν χειρίζεστε μεγάλο αεροσκάφος, καλό θα ήταν τα flaps να τα κατεβάσετε στο μέγιστο δυνατό σημείο. Τέλος, με το G ανεβάζετε τους τροχούς και... επιτέλους έχετε "αποκολληθεί" από το έδαφος, έτοιμοι να κατακτήσετε τους αιθέρες.

Εκτός από τις περιηγήσεις και τα ταξιδάκια από αεροδρόμιο σε αεροδρόμιο, μπορείτε να επιλέξετε ένα από τα έτοιμα σενάρια ή τα λεγόμενα adventures, τα οποία σας αναθέτουν μία αποστολή: από προσγειώσεις κάτω από εξαιρετικά δύσκολες συνθήκες μέχρι μία απλή πτήση πάνω από το Miami Beach. Προσωπικά, προτίμησα να επαναλάβω το ταξιδάκι που έκανα το καλοκαίρι στη Ρόδο, ξεκινώντας από το Ελληνικό και φτάνοντας στο αεροδρόμιο "Διαγόρας" της Ρόδου. Βέβαια, στην προσγείωση κάπου... στράβωσαν τα πράματα, αλλά δε βαριέστε!



Νομίζω πως δεν διαφωνεί κανείς ότι πρόκειται για έναν από τους καλύτερους τίτλους!



Οι καταιγίδες είναι επικίνδυνες...



Α ρε Ελλαδάρα!

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Νομίζω πως δεν υπάρχει καλύτερος και πιο ολοκληρωμένος τίτλος στο χώρο του. Το FS2000 είναι μακράν ο καλύτερος προσομοιωτής πτήσης στα πολιτικά αεροσκάφη. Το μόνο πρόβλημα που μπορεί να συναντήσετε αφορά στις απαιτήσεις του μηχανήματος, οι οποίες μπορεί να κάνουν λόγο για χαμηλούς σε σύνθεση υπολογιστές, αλλά στην πραγματικότητα αφορούν σε πολύ ισχυρότερους. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΑΝΤΟΧΗ	80

86



Εξαιρετικός εξομοιωτής. Ωστόσο, θα πρέπει να ξέρετε τι ζητάτε όταν αποφασίσετε να προβείτε στην αγορά του, αφού το επίπεδο δυσκολίας είναι αυξημένο και οι απαιτήσεις σε ισχύ του PC υψηλές.



ROGUE SPEAR

ΕΤΑΙΡΙΑ
RED STORM

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 266 με MMX, 32MB RAM, 4x CD-ROM, 200MB στο σκληρό, DirectX 6.1

Το πρώτο Rainbow Six είχε δρομολογηθεί για κανονικό review από το περιοδικό μας, αλλά για άγνωστο λόγο άλλαζε συνεχώς χέρια. Οταν έφτασε στα δικά μου, αφού διαπίστωσα ότι επρόκειτο για ένα τρομερό παιχνίδι, ήμουν έτοιμος να αναλάβω την παρουσίασή του. Δυστυχώς όμως, είχε περάσει αρκετός χρόνος από την κυκλοφορία του και δεν μπορούσαμε πια να το παρουσιάσουμε. Ετσι, με το που κυκλοφόρησε η συνέχειά του με το όνομα Rogue Spear έσπευσα να την εξασφαλίσω.

του Γιώργου Κυριακού
federal@ath.forthnet.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Για όσους δεν έχουν παίξει το αρχικό Rainbow Six ή δεν έχουν διαβάσει το ομώνυμο βιβλίο του Tom Clancy, θα πρέπει να αναφέρω ότι η Rainbow είναι μια ελίτ, αντιτρομοκρατική ομάδα, αποτελούμενη από τους καλύτερους πράκτορες απ' όλο τον κόσμο, η οποία λειτουργεί μυστικά σε κάθε σημείο του πλανήτη αντικαθιστώντας τις τοπικές αρχές όταν η κατάσταση απαιτεί επαγγελματισμό και μηδαμινά λάθη. Το "Six" που ακολουθεί τη λέξη "Rainbow" είναι ο κωδικός του αρχηγού της ομάδας John Clark, παλιού πράκτορα της CIA και φίλου του Jack Ryan (ο τελευταίος, θυμίζω, ενσαρκώνεται από τον Harrison Ford στις ταινίες "Patriot Games" και "Clear and Present Danger"). Ο John Clark, λοιπόν, ένας άνδρας στα 50 του, ανέλαβε την αρχηγία της ομάδας Rainbow μετά την αποχώρησή του από τη CIA, ξέροντας ότι έχει φτάσει σε αρκετά μεγάλη ηλικία για να βρίσκεται ο ίδιος στη μέση της δράσης.

Παρ' όλο που η ομάδα Rainbow θεωρητικά αναλαμβάνει μεμονωμένα περιστατικά τρομοκρατίας, στο Rogue Spear (όπως και στο πρώτο Rainbow Six) υπάρχει κάποιο σενάριο με το οποίο συνδέονται όλες οι αποστολές που θα πρέπει να φέρετε εις πέρας. Στην ουσία πρόκειται για μία και μοναδική campaign, η οποία αποτελείται από 19 συναρπαστικές αποστολές γεμάτες δράση.



Η οθόνη επιλογής πρακτόρων παραμένει ίδια από το πρώτο παιχνίδι.

ΕΠΟΧΗ - ΥΠΟΘΕΣΗ

Τα γεγονότα του παιχνιδιού διαδραματίζονται στο αρκετά κοντινό μέλλον, στο έτος 2001. Σύμφωνα με την εισαγωγή, επικρατεί ένας γενικός χαμός, καθώς τα μέτωπα του πολέμου έχουν εξαπλωθεί στα Βαλκάνια, τη Μέση Ανατολή και τη Ρωσία και οι κυβερνήσεις πολεμάνε με νύχια και με δόντια προκειμένου να προστατέψουν τα σύνορά τους. Στα Βαλκάνια, το Ν.Α.Τ.Ο. αποχώρησε κατά το 2000 και τα προβλήματα δεν άργησαν να επανέλθουν. Η Ρωσία παραμένει στα πρόθυρα της οικονομικής κατάρρευσης και οι κακοπληρωμένοι στρατιωτικοί λιποτακτούν ο ένας μετά τον άλλο (κλασική συμπεριφορά συντάκτη στα γραφεία), κάνοντας νέες φιλίες με τους μαφιόζους που ολοένα γίνονται πιο ισχυροί.

Βέβαια, στο επίκεντρο όλου αυτού του πανικού βρίσκεστε εσείς, η επίλεκτη ομάδα Rainbow, οπλισμένη με τα τελευταίας τεχνολογίας όπλα και εξαρτήματα, ενεργώντας μυστικά σε κάθε σημείο του πλανήτη, βάζοντας κάθε κατεργάρη στον πάγκο του. Μετά την τρομερή επιτυχία που σημείωσε η ομάδα στο πρώτο

Rainbow Six με τον ιό Ebola, είστε στην κορυφή των προτιμήσεων όλων των χωρών, γι' αυτό υπάρχει η πληθώρα των 19 αποστολών, οι οποίες -όπως θα διαπιστώσετε- έχουν άμεση σχέση η μία με την άλλη.

Ολα αρχίζουν σε μια αποστολή στην Αμερική, στο Metropolitan Museum of Art της Νέας Υόρκης, όπου διείσδυσαν κατά τη διάρκεια κάποιων διαλέξεων τρομοκράτες μιας αιγυπτιακής οργάνωσης που δεν είχε ξαναδράσει στην Αμερική, οι οποίοι παραδόξως ήταν αρκετά καλά εξοπλισμένοι. Οι υποψίες σας για την ύπαρξη μεγαλύτερης δύναμης, η οποία χρηματοδοτεί και δίνει εξοπλισμό σε μικρές οργανώσεις, δεν αργούν να ενισχυθούν και αργότερα να επιβεβαιωθούν, όταν άλλη μία σχετικά μικρή και ασήμαντη οργάνωση, αποτελούμενη από ξεπεσμένους φοιτητές, βρίσκεται να έχει στην κατοχή της ποσότητες από Kurov DX, ένα αέριο όπως το VX, το οποίο δεν μπορεί να βρεθεί ούτε καν στη μαύρη αγορά! Από αποστολή σε αποστολή, το μυστήριο ξεδιαλύνεται και στο τέλος όλα οδηγούν στη ρωσική μαφία. Οι αποστολές δεν είναι εύκολες και οι εχθροί είναι κάτι παραπάνω από έξυπνοι και προσεκτικοί. Αυτή τη φορά, μάλιστα, έχουν στην κατοχή τους το χειρότερο όπλο που κατασκεύασε ποτέ άνθρωπος...

ΒΑΣΙΚΑ & ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Σύμφωνα με την ορολογία που χρησιμοποιεί η αμερικανική κυβέρνηση για περιπτώσεις που έχουν σχέση με πυρηνικά, το Rogue Spear σημαίνει κατοχή πυρηνικών όπλων από μη κυβερνητικά πρόσωπα ή οργανισμούς. Αλλοι όροι είναι το Bent Spear, Dull Sword, Broken Arrow, οι οποίοι βέβαια αντιστοιχούν σε διαφορετικές περιπτώσεις.

Οπως προαναφέρθηκε, η ομάδα Rainbow αποτελείται από εξειδικευμένα άτομα από όλον τον κόσμο. Θα πρέπει να είμαστε περήφανοι διότι η χώρα μας διαθέτει μία από τις ικανότερες Sniper στην ομάδα. Η κυρία Galanos, η οποία -σύμφωνα με το φάκελό της- είναι κυπριακής καταγωγής, έχει πάρα πολύ καλές επιδόσεις στους τομείς του Sniper, δηλαδή stealth, aggression και self-control, κάτι που την καθιστά προτεινόμενη λύση και από το μέσο παίκτη αλλά και από το ίδιο το παιχνίδι σε ορισμένες αποστολές, όταν χρησιμοποιήσετε το Default Plan. Από το τελευταίο Rainbow Six έχουν προστεθεί αρκετά νέα πρόσωπα για κάθε κατηγορία (δηλαδή Assault, Recon, Sniper, Demolitions, Electronics) και, όπως πάντα, εάν κάποιο μέλος της ομάδας σκοτωθεί σε μια αποστολή (K.I.A. - Killed In Action), δεν θα είναι διαθέσιμο στις επόμενες. Εάν τραυματιστεί σοβαρά (Incapacitated), θα χρειαστεί να περάσει κάποιο διάστημα στο νοσοκομείο μέχρι να επιστρέψει στην ενεργό δράση. Οταν ένα άτομο είναι σε κατάσταση Wounded ή Fatigued, μπορεί να επιλεγεί για δράση, αλλά οι ιδιότητές του θα είναι περιορισμένες ανάλογα με το ποσοστό τραυμάτων που έχει. Είναι προτιμότερο να αφήνετε το τραυματισμένο προσωπικό στην άκρη για λίγο, ώστε να αναρρώσει γρηγορότερα. Τους κουρασμένους μην τους λυπάστε... Υποκρίνονται για να γλιτώσουν τις αποστολές! Αν όλο το εξειδικευμένο προσωπικό σκοτωθεί πριν από την ολοκλήρωση της campaign, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις λεγόμενες "ρεζέρβες" (Reserve), οι οποίες είναι μακράν χειρότερες από τους επαγγελματίες. Μιλάμε για άσχετους με Α κεφαλαίο. Γι' αυτό προσοχή μη χάσετε κάποιον σημαντικό χαρακτήρα, γιατί μετά θα ψάχνετε για αντικαταστάτη (και βεβαίως δεν θα βρίσκετε).



Το κάστρο στο Αφγανιστάν είναι μια ωραία τοποθεσία για να κρυφτεί ο "νονός" της ρωσικής μαφίας...

Οι αποστολές, τώρα, διαδραματίζονται κυρίως σε περιοχές της παλιάς Σοβιετικής Ενωσης, αλλά και σε άλλες περιοχές στην Ευρώπη, όπως το διεθνές αεροδρόμιο των Βρυξελλών. Σε αυτήν

SNIPER: Ο ΑΓΑΠΗΜΕΝΟΣ ΑΝΘΡΩΠΟΣ ΣΕ ΚΑΘΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙ!

Τα Sniper Rifles έχουν 3 επίπεδα zoom. Στο τελευταίο επίπεδο όλα φαίνονται πεντακάθαρα! Καλό βόλι!



Μία ωραία στρατιωτική βάση στα χιόνια. Αραγε, τι υπάρχει σε εκείνο τον πύργο;



Οπα! Κάτι πολύ μικρό διακρίνεται δίπλα στην πόρτα. Αναρωτιέμαι...



Ναι! Eyes are hot! Ο στόχος εντοπίστηκε!



Tango down. Sights are cold.



Η Οπερα της Πράγας απ' έξω...



..αλλά και από μέσα. Πολύ καλή δουλειά!

την αποστολή, η οποία είναι από τις πιο ωραίες και ενδιαφέρουσες, ένα Boing 747 των ελληνικών αερογραμμών "Aolian Airlines" έχει πέσει στα χέρια πεπειραμένων αεροπειρατών (πού τη βρήκαν την πείρα δεν ξέρω!), οι οποίοι απειλούν να σκοτώσουν τους επιβάτες-ομήρους αν το αεροπλάνο δεν ανεφοδιαστεί με καύσιμα, έτσι ώστε να είναι σε θέση να πάει σε χώρες όπως το Ιράκ, το Ιράν, οι Αζόρες, το Αφγανιστάν και γενικώς όπου πάνε οι αεροπειρατές στις μέρες μας. Το κακό είναι ότι ένας από αυτούς έχει βγει στη μεγάλη έξοδο του αεροσκάφους και κρατάει μία όμηρο ως ανθρώπινη ασπίδα, για να μην πλησιάσει κανένας εκτός από το φορτηγό με τα καύσιμα. Η μόνη λύση, λοιπόν, είναι να προχωρεί η ομάδα σας παράλληλα με το φορτηγάκι, για να μη σας δει ο κύριος στην είσοδο. Οταν το φορτηγό σταματήσει κάτω από το αεροπλάνο, μπορείτε να μπείτε από την είσοδο των αποσκευών ή από τη μεγάλη έξοδο, δηλαδή από εκεί όπου είναι ο αεροπειρατής, αφού δώσετε τη διαταγή "Fire" στον Sniper για να τον κανονίσει. Δυστυχώς, όμως, η όμηρος θα τρελαθεί τόσο πολύ από το φόβο της που θα αρχίσει να τρέχει από εδώ κι από εκεί. Αν μπει πιο μέσα στο αεροπλάνο, θα τη δει κάποιος και θα τη σκοτώσει. Γι' αυτό καλύτερα να την κάνετε "escort" πριν να προχωρήσει πολύ. Οι υπόλοιποι όμηροι περιμένουν μέσα να πάτε να τους σώσετε.

Στις 19 αποστολές του παιχνιδιού, μόνο σε δύο περιπτώσεις επιστρέφετε στην ίδια περιοχή. Την πρώτη φορά πρέπει να τοποθετήσετε εξαρτήματα παρακολούθησης χωρίς να σας πάρουν είδηση. Είναι το πιο εκνευριστικό πράγμα να έχεις ρητές εντολές να μη σκοτώσεις κανέναν και να μη σε καταλάβουν. Σε αυτήν την αποστολή στη Γεωργία πρέπει να τοποθετηθεί κοριός στο τηλέφωνο, κάμερα σε πίνακα (και ένας Θεός ξέρει τι άλλο αν παίζετε σε Hard Elite), αλλά για να γίνουν όλα αυτά πρέπει να απενεργοποιηθεί το σύστημα συναγερμού! Αν νομίζετε ότι αυτή η αποστολή δεν περνιέται με τίποτα (κάτι που υποστήριζα), τότε θα σας διαψεύσω, αφού αποτελώ ζωντανή απόδειξη της ολοκλήρωσής της (ο πράκτορας όμως με τον οποίο έπαιζα πέθανε πάνω από πενήντα φορές). Το μυστικό βρίσκεται στο να ακολουθήσετε το σωστό δρόμο, ο οποίος είναι έτοιμος αν επιλέξετε το Default Plan. Αν ανοίξετε λάθος πόρτες και κάνετε λανθασμένες κινήσεις, δεν σας βλέπω να την περνάτε. Α, δεν σας είπα ότι save κατά τη διάρκεια των αποστολών δεν γίνεται. Τη δεύτερη φορά, η αποστολή βασίζεται σε πληροφορίες που συλλέχθηκαν από τις μηχανές παρακολούθησης. Ετσι τώρα έχετε άδεια να χρησιμοποιήσετε όπλα για να πετύχετε τους πολλαπλούς στόχους σας.

Οι περισσότερες αποστολές εξελίσσονται σε αληθινές τοποθεσίες όπως το Antoninum Opera House στην Πράγα και το Metropolitan Museum of Art στη Νέα Υόρκη. Σοβαρή δουλειά όμως έχει γίνει και στην αποστολή στο Κόσοβο, όπου το σκηνικό είναι εξαιρετικό! Ολη η πόλη είναι γεμάτη με μισογκρεμισμένα κτίρια αλλά και τανκ τρακαρισμένα σε τοίχους και ελικόπτερα κατεστραμμένα πάνω σε ταράτσες. Εσείς πρέπει να βρείτε την εκκλησία όπου οι στρατιώτες του K.L.A. (ποιοι άλλοι;) κρατάνε ομήρους διπλωματούχους που έλαβαν μέρος στις ομιλίες για την ειρήνη. Το ελικόπτερό τους καταρρίφθηκε από το K.L.A., αλλά επειδή η επιχείρηση είναι μυστική, οι εφημερίδες μετά τη διάσωσή τους από την ομάδα σας γράφουν ότι παρουσίασε μηχανική βλάβη και έπρεπε να προσγειωθεί! Η παραπληροφόρηση του Τύπου είναι ένα μάλλον σύνηθες φαινόμενο. Η ομάδα Rainbow δρα τόσο μυστικά ώστε οι δημοσιογράφοι νομίζουν ότι οι commandos που βλέπουν ανήκουν στις τοπικές αρχές! Για παράδειγμα, στην αποστολή με το αεροπλάνο οι εφημερίδες έγραψαν ότι οι βελγικές ειδικές δυνάμεις ήταν αυτές που έκαναν τη διάσωση...



Για να δούμε... έρχεται κάποιος;

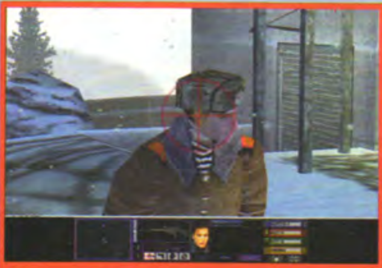
ΓΡΑΦΙΚΑ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΗΧΟΣ

Σε τέτοιου είδους παιχνίδια, τα γραφικά και ο ήχος πρέπει να είναι πάρα πολύ καλά για να ανεβάζουν το gameplay. Τα γραφικά είναι σαφέστατα βελτιωμένα από το προηγούμενο παιχνίδι. Ολες οι τοποθεσίες και οι χαρακτήρες είναι σχεδιασμένοι πάρα πολύ καλά. Το παιχνίδι είναι σε αρκετά σημεία τρομερά λεπτομερές, ωστόσο το πρόβλημα του clipping παραμένει. Το clipping, για όσους δεν γνωρίζουν, είναι η περίπτωση κατά την οποία βλέπουμε, για παράδειγμα, τα πόδια ενός σώματος να περνάνε μέσα



Στην αιγυπτιακή πτέρυγα του Metropolitan Museum.

από τον τοίχο και να εμφανίζονται από την άλλη μεριά. Οταν κάποιος κακοποιός προσπαθεί να ανοίξει την πόρτα από την αντίθετη μεριά από την οποία βλέπετε εσείς, μπορείτε να δείτε τα χέρια του να ξεπροβάλλουν από την κλειστή πόρτα, πριν αυτή να ανοίξει! Σε γενικές γραμμές, πάντως, τα γραφικά είναι πολύ καλά, αποδίδοντας άψογα τους χρωματισμούς σε τοίχους και όπου αλλού χρειαστεί. Δυστυχώς, όμως, παρόλο που έχει γίνει τρομερά καλή δουλειά για την απόδοση των εξωτερικών των κτιρίων, στο εσωτερικό η ποιότητα πέφτει. Οι χαρακτήρες είναι σχεδιασμένοι σχεδόν άψογα, με πάρα πολλές λεπτομέρειες στα μέλη του σώματός τους. Τους βλέπετε να κλείνουν τα μάτια, να ανάβουν τσιγάρο, να χασμουριούνται, και αν η ατμόσφαιρα είναι παγωμένη, η αναπνοή τους γίνεται ατμός! Το σώμα το βλέπετε να "φου-



Μα πού πήγαν όλοι οι συνάδελφοι;

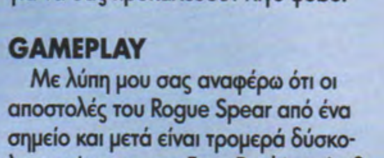
σκώνει", όταν εισπνέουν, και να "ξεφουσκώνει", όταν εκπνέουν!

Ο ήχος κινείται και αυτός σε υψηλά επίπεδα. Υποστηρίζει το EAX της SoundBlaster, κάτι που συνηθίζουν πολλά παιχνίδια τελευταίως. Τα όπλα ακούγονται άκρως ρεαλιστικά. Εχω να ακούσω τόσο καλούς και ρεαλιστικούς πυροβολισμούς από το Delta Force της Novalogic. Ολα σχεδόν τα όπλα έχουν διαφορετικό ήχο και οι σφαίρες ακούγονται διαφορετικά, αναλόγως με την επιφάνεια στην οποία προσκρούουν και καμιά φορά διατρυπούν. Οι εχθροί μιλάνε πάντα στη μητρική γλώσσα τους και, εάν είναι νύχτα, τους ακούτε να χασμουριούνται! Η αντίδραση των κακοποιών σε μια χειροβομβίδα (Flashbang ή Frag Grenade) είναι επίσης ρεαλιστική. Φωνάζουν "GRENADE!!!!" και τρέχουν σαν τρελοί. Σπανίως όμως καταφέρνουν να αποφύγουν την έκρηξη, ιδίως όταν αυτή γίνεται σε κλειστό χώρο.

Το Rogue Spear διαθέτει μουσική ταινίας στα μενού, την οποία ευχαρίστως θα άκουγα και στο παιχνίδι! Ομως, στις αποστολές δεν υπάρχει καθόλου μουσική, εκτός από μερικά σποραδικά clips με μυστηριώδη μουσική, για να σας προκαλέσουν λίγο φόβο.

GAMEPLAY

Με λύπη μου σας αναφέρω ότι οι αποστολές του Rogue Spear από ένα σημείο και μετά είναι τρομερά δύσκολες, ακόμα και στο Easy-Rookie επίπεδο δυσκολίας. Τα objectives στις τελευταίες αποστολές δεν ακούγονται δύσκολα και ούτε είναι (σε σχέση με το Commandos της Eidos!), αλλά το να περάσεις από έναν στρατό εχθρών για να τα ολοκληρώσεις, απαιτεί αδιάκοπη προσοχή. Αυτό βέβαια είναι αδύνατο όταν παίζεις για μία ώρα την ίδια αποστολή και λίγο πριν από το τέλος χάνεις έναν στρατιώτη επειδή χασμουρήθηκες!!! Αυτό συνέβη σε μένα στην τελευταία αποστολή, η οποία είναι τεράστια, και παρόλο που είχα το Heartbeat Sensor (ένα εξάρτημα που ανιχνεύει τα χτυπήματα της καρδιάς και προδίδει τη θέση των εχθρών), με έπιασε στον ύπνο ένας φρουρός που ήταν σε υπερυψωμένη θέση! Πάντως, έχουν προστεθεί ένα-δύο ωραία features, όπως αυτό του να κρυφοκοιτάτε σε γωνίες χωρίς να βγάζετε έξω όλο το σώμα. Κουνώντας λίγο το κεφάλι αριστερά η δεξιά, κοιτάτε άνετα και αν θέλετε, πυροβολείτε ή πετάτε χειροβομβίδα. Μη νομίζετε όμως ότι οι εχθροί δεν σας καταλαβαίνουν και έτσι. Βλέπουν το κεφαλάκι σας και πυροβολούν ανάμεσα στα μάτια. Βέβαιος θάνατος.



Η ομάδα κατά τη διάρκεια μιας καταιγίδας στο Κόσοβο. Προσοχή στους Snipers!

Μια που έγραψα θάνατος, οι χαρακτήρες έχουν δεκάδες τρόπους να αντιδράσουν όταν δεχτούν μια θανατική βολή. Αναλόγως με το σημείο του σώματος που πετύχατε, οι εχθροί αντιδρούν διαφορετικά και όχι πάντα με τον ίδιο τρόπο. Καταρχήν, αν πετύχετε κάποιο πόδι, ο "παραλήπτης" της σφαίρας συνήθως δεν πεθαίνει, αλλά αρχίζει να τρέχει κουτσαίνοντας. Στη συνέχεια οποιοδήποτε κτύπημα σε ακάλυπτο μέρος του σώματος, οδηγεί σε θάνατο. Αν υπάρχει αλεξίσφαιρο, τότε θα χρειαστείτε όπλο και σφαίρες με μεγάλη διείσδυση. Στο σημείο του σώματος που δέχτηκε τη σφαίρα φαίνεται η πληγή. Οι χειροβομβίδες είναι πιο ρεαλιστικές αυτή τη φορά, αφήνοντας ένα αρκετά μεγάλο σημάδι που επιβεβαιώνει ότι εκεί πραγματοποιήθηκε μία έκρηξη.

Το Rogue Spear διαθέτει το option του Watch Mode, το οποίο σας επιτρέπει να βλέπετε τι κάνουν οι άνδρες σας από τη shoulder cam. Με αυτόν τον τρόπο τους βλέπετε να ενεργούν βάσει του σχεδίου που εσείς φτιάξατε στο Planning Phase. Τα go-codes, εντολές για να προχωρήσει η ομάδα, τα δίνετε εσείς, όπως και τις εντολές hold και fire για τους Snipers. Στην ουσία, όμως, βλέπετε τον υπολογιστή να παίζει.

ROGUE SPEAR EDITOR

Να και κάτι ενδιαφέρον. Το Rogue Spear διαθέτει ένα ξεχωριστό πρόγραμμα, που θα βρείτε στο folder του παιχνιδιού, το οποίο επιτρέπει να αλλαχθούν σχεδόν όλες οι αποστολές και, το κυριότερο, να φτιάξετε δικές σας! Στο ίδιο πρόγραμμα περιλαμβάνονται: Mission Editor, Weapons Editor, Armor Editor, Hostages/Terrorists Editor αλλά και Kit Editor! Είναι αρκετά δύσκολο στην εκμάθησή του, διότι το manual δεν αναφέρει όλες τις περιπτώσεις, ωστόσο οι βασικές αλλαγές γίνονται εύκολα.



Στην αίθουσα ψύξεως του πυρηνικού αντιδραστήρα.



Με τα NVG ενεργοποιημένα, το κτίριο φαίνεται καλύτερα και από μέρα.

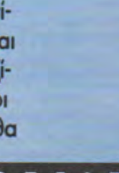
ΤΟ ROGUE SPEAR ΕΙΝΑΙ...

...ένα πολύ καλό παιχνίδι, αρκετά δύσκολο όμως, γεγονός που θα σας κοστίσει λίγο βαθμολογικά. Τουλάχιστον είναι διασκεδαστικό. Στο multiplayer δεν αξίζει πάρα πολλά, ειδικά αν έχουν όλοι οι παίκτες το Heart beat, αλλά σίγουρα θα δοκιμάζεστε σε καινούριες τακτικές. Θυμηθείτε: One Shot Kills! Δεν είναι σαν τα Quake-clones όπου ο θάνατος έρχεται έπειτα από αμέτρητα χτυπήματα! Πάντως, αν κρίνω από το τελικό video, μάλλον η Red Storm θα βγάλει ακόμα μία συνέχεια... Clark Out!

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΗΧΟΣ	91
GAMEPLAY	89
ΑΝΤΟΧΗ	85

88



Ενα από τα καλύτερα παιχνίδια αυτή τη στιγμή, το οποίο θα σας κρατήσει αρκετές ώρες μπροστά στην οθόνη σας.

GRAND THEFT auto
GTa2

Οταν το gameplay συναντά τα γραφικά, από την ένωση αυτή γεννιέται ο εθισμός. Εθισμός που σε κάνει να ξεχνάς όλα τα άλλα και να κάθεσαι μπροστά από την οθόνη χωρίς να μπορείς να χορτάσεις την υπέρτατη ηδονή του gaming. Κάτι τέτοιο συμβαίνει με το πολυαναμενόμενο Grand Theft Auto 2. Μόλις το εγκαταστήσετε, θα σας κερδίσει από τα πρώτα κιόλας λεπτά.

ΕΤΑΙΡΙΑ
DMA DESIGN
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 200, 32MB RAM, 65MB HDD, 4x CD-ROM drive, Direct3D κάρτα γραφικών (όχι έκδοση software)

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@x-treme.gr

Το παιχνίδι δεν συνιστάται για μαθητές, φοιτητές, εργαζόμενους και γενικώς για όσους έχουν αρκετές ασχολίες στη ζωή τους, διότι πολύ απλά θα τα παρατήσουν όλα και θα ασχολούνται μόνο με αυτό. Είναι μάλιστα εντελώς ακατάλληλο για όσους έχουν δεσμό με απαιτητική κοπέλα. Αν ανήκετε σε αυτούς τους "οσιομάρτυρες", όπως ο γράφων (μάλλον ανήκα, τη γλίτωσα χεχεχε), ελπίζω να μην είστε ερωτευμένοι. Γυναίκες γαρ, αντιλαμβάνεστε ότι θα τρελαθούν αν σας δουν να δίνετε περισσότερη σημασία σε ένα παιχνίδι από ό,τι σε αυτές, οπότε μοιραία θα χωρίσετε!!!

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ


Μιλάμε για όλεθρο, όχι αστεία!

Το Grand Theft auto 2 (GTa2) είναι σχεδόν όπως το περιμέναμε: δυνατό, ανανεωμένο και εγκληματικά βίαιο, αφού, όπως πολύ καλά γνωρίζετε, σκοπός του παιχνιδιού είναι να γίνετε ο πιο επιτυχημένος στυγνός επαγγελματίας εγκληματίας.

Στο παρόν άρθρο δεν θα σταθούμε στην ηθική και την παιδαγωγική πλευρά του σεναρίου του εν λόγω τίτλου. Αυτός ο ρόλος ανήκει σε άλλους, οι οποίοι καλά θα κάνουν να μην προβούν σε θεατρινίστικες και δακρύβρεχτες κριτικές, όπως έκαναν με το Carmageddon, αλλά να φροντίσουν οι ίδιοι να προστατεύσουν τη νεολαία δίνοντας πρώτοι το καλό παράδειγμα. Στη συσκευασία του GTa2 αναγράφεται πως απαγορεύεται να πωληθεί σε άτομα κάτω των 18 ετών. Στη Μ. Βρετανία και τις ΗΠΑ τα καταστήματα υποχρεούνται να μην πωλούν το GTa2, αν πρώτα δεν επιδειχθεί η ταυτότητα του αγοραστή. Εμείς, φυσικά, ζούμε στην Ελλάδα, όπου κάτι τέτοια δεν ισχύουν.

Το GTa2 αποτελεί sequel, καθώς είχε προηγηθεί το Grand Theft auto πριν από περίπου δύο χρόνια, έχοντας ταράξει για τα καλά τα νερά στη βιομηχανία παιχνιδιών για υπολογιστές. Απέκτησε πολύ γρήγορα φανατικούς οπαδούς χάρη στο εξαιρετικά πρωτότυπο σενάριο, το καταπληκτικό gameplay και την ατέλειωτη δράση του. Δεν πέρασε πολύς καιρός και οι gamers ανά τον κόσμο περίμεναν ή μάλλον απαιτούσαν ένα δεύτερο μέρος. Η DMA Design όχι μόνο δεν χάλασε το χατίρι στους φίλους του παιχνιδιού, αλλά μέχρι να σχεδιάσει και να δημιουργήσει το νέο τίτλο, κυκλοφόρησε ένα add-on, το Grand Theft auto: London 1969 με ορισμένες καινοτομίες, κάνοντας ουσιαστικά μία πρόβα τζενεράλε ενόψει του GTa2. Οι ανακοινώσεις της εταιρίας έλεγαν πως ο τίτλος θα κυκλοφορήσει σε Αμερική και Ευρώπη γύρω στον Νοέμβριο. Η DMA Design τήρησε την υπόσχεσή της, και πράγματι ο τίτλος έφτασε και στην Ελλάδα.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Η ανανέωση ή, αν προτιμάτε, το lifting που υπέστη το GTa2 είναι από εντυπωσιακό έως καταπληκτικό. Τα γραφικά σχεδιά-



Ποιος είπε πως και τα κτίρια δεν αρπάζουν φωτιά;

στηκαν σχεδόν από την αρχή, τα χαρακτηριστικά των ανθρώπων έγιναν περισσότερο ευδιάκριτα, τα κτίρια λεπτομερή και το νερό σαφώς ρεαλιστικότερο, ενώ σε γενικές γραμμές εξαλείφθηκε μέχρι έναν βαθμό το καρτουνίστικο ύφος που χαρακτήριζε τα προηγούμενα GTa.



Το κεντρικό μενού επιλογών.

Ωστόσο, η μεγάλη διαφορά εντοπίζεται στο φωτισμό και τα εφέ. Καταρχήν, πλέον έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε αν θα κάνετε το "θεάρεστο" έργο σας κατά τη διάρκεια της μέρας ή της νύχτας. Η μέρα είναι λίγο πολύ όπως την ξέρατε, αλλά τη νύχτα το σκηνικό αλλάζει άρδην. Σαφώς είναι περισσότερο ατμοσφαιρικό και ταιριάζει απόλυτα με το υποχθόνιο ύφος του τίτλου. Εξάλλου, όλες οι βρωμοδουλειές τη νύχτα γίνονται ως επί το πλείστον. Οι καταπληκτικοί φωτισμοί είναι εκείνοι οι οποίοι καθιστούν ατμοσφαιρικό το περιβάλλον: Πολύ όμορφα χρώματα σχηματίζονται γύρω από τα φανάρια κυκλοφορίας, τα φώτα στους δρόμους, τις σειρήνες των περιπολικών, τις σφαίρες των όπλων... Τι να πρωτοθυμηθεί και να αναφέρει κανείς. Το θέαμα είναι ομολογουμένως εξαιρετικό.

Φυσικά, η DMA Design διατηρεί την οπτική γωνία της κάτοψης -και πολύ καλά κάνει-, διότι έτσι όπως εξελίσσεται η πλοκή του παιχνιδιού δύσκολα θα καταφέρναμε να χειριστούμε τον ήρωά μας.

Το εντυπωσιακότερο θέαμα, όμως, είναι οι εκρήξεις. Με τα κατάλληλα όπλα μπορείτε να δημιουργήσετε ισχυρές και εντυπωσιακές εκρήξεις. Δυνατές φλόγες που καταστρέφουν τα πάντα στο πέρασμά τους, με το ωστικό κύμα να είναι ορατό, είναι -κατά τη γνώμη μου- από τα καλύτερα εφέ εκρήξεων που έχω δει. Μια ματιά στα screenshots θα σας πείσει.

Το μόνο μειονέκτημα που εντόπισα αφορά στα αυτοκίνητα, τα οποία ακολουθούν το σχεδιασμό της δεκαετίας του '50 - μάλιστα αρκετά από αυτά μοιάζουν με UFOs. Από αισθητικής πλευράς δεν είναι άσχημα, αλλά σίγουρα θα προτιμούσαμε σύγχρονα αυτοκίνητα και δη ανάλογα αυτών που βλέπουμε καθημερινά στους δρόμους. Εχω την αίσθηση πως κάτι τέτοιο θα καθιστούσε ακόμα πιο ρεαλιστικό τον τίτλο.

Ολα τα ανωτέρω δεν πραγματοποιήθηκαν εύκολα. Για το φωτισμό χρησιμοποιήθηκε μία νέα μηχανή της DMA Design, η οποία δημιουργεί vortex χρωματισμούς σε πραγματικό χρόνο. Αυτοί οι χρωματισμοί είναι οι υπεύθυνοι για την ατμοσφαιρικότητα του περιβάλλοντος κατά τη νύχτα.

Τα κτίρια και γενικότερα το όλο περιβάλλον σχεδιάστηκαν σε 3D editor, δημιουργημένο επίσης από την DMA Design, και εν συνεχεία προσαρμόστηκαν στην οπτική κατόψεως.

Τα αυτοκίνητα σχεδιάστηκαν σε Silicon Graphics και μετά προσαρμόστηκαν και αυτά στην κάτοψη. Οι vortex χρωματισμοί δεν επιδρούν μόνο στους δρόμους και τα κτίρια αλλά και στα αυτοκίνητα.

Ωστόσο, πέραν των εξαίρετων γραφικών, δεν θα μείνετε απογοητευμένοι ούτε από τον ήχο. Πληθώρα ηχητικών εφέ και φυσικά οι ραδιοφωνικές εκπομπές αποτελούν την αιχμή του δόρατος του ηχητικού συνόλου του GTa2.

GAMEPLAY

Οι προγραμματιστές της DMA Design δηλώνουν ξεκάθαρα στο site τους (www.gta2.com) πως έδωσαν ιδιαίτερη



Οι μάχες συμμοριών είναι αδυσώπητες.



Παρατηρήστε το φωτισμό της πύλης και το φορτηγό στο δρόμο.

βαρύτητα στο gameplay. Πράγματι, η πλοκή του GTa2 εκτυλίσσεται πολύ γρήγορα, η δράση είναι άφθονη και οι αποστολές πρωτότυπες και πολύπλοκες. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά.

Γνωρίζετε ήδη ποιος είναι ο ρόλος σας μέσα στο παιχνίδι: να διαπρέψετε ως εγκληματικό στοιχείο, να παραμείνετε ζωντανός και ασύλληπτος και να γίνετε πλούσιος. Η πρώτη βασική καινοτομία είναι ότι μπορείτε να συνεργαστείτε ή να βρεθείτε αντιμέτωπος με επτά συμμορίες, οι οποίες έχουν διαφορετική ιδεολογία και ό,τι κάνουν το κάνουν γι' αυτήν. Συνεπώς, αντιλαμβάνεστε πως ορισμένες δεν τα πάνε καθόλου καλά μεταξύ τους. Ο χειρισμός είναι ιδιαιτέρως απλός, όπως ήταν άλλωστε και στα προηγούμενα GTa. Λίγα πλήκτρα υπάρχουν για το χειρισμό, οπότε δεν

ΔΕΙΓΜΑΤΑ ΤΩΝ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΩΝ





Φροντίστε μόνο να έχετε απόσταση από τις εκρήξεις.



Αυτά παθαίνει όποιος τα βάζει με κάποιον που έχει μπαζούκα.

θα συναντήσετε ιδιαίτερο πρόβλημα

Ο τομέας που γνώρισε σημαντική βελτίωση είναι αυτός του χειρισμού των αυτοκινήτων. Οταν πατάτε γκάζι, το αμάξι δεν απογειώνεται, όπως συνέβαινε στα προηγούμενα, λόγω της ύπαρξης του συμπλέκτη. Οχι, δεν χρειάζεται κάποιο πλήκτρο γι' αυτό, αφού αρκεί η χρήση του βέλους που δείχνει προς τα επάνω για να αλλάξει ο υπολογιστής τις ταχύτητες. Ακόμη, αν κάνετε σφήνες πατώντας με κοφτές κινήσεις τα πλήκτρα, θα παρατηρήσετε πως το τιμόνι ευθυγραμμίζεται μόνο του, όπως στην πραγματικότητα δηλαδή. Σε γενικές γραμμές, η οδική συμπεριφορά των αμαξιών πλησιάζει αρκετά αυτή της πραγματικότητας, κάτι που βελτιώνει αισθητά τον εν λόγω νευραλγικό τομέα, καθώς τα πάντα στο GTa κινούνται γύρω από τα αυτοκίνητα.

Φυσικά, δεν λείπουν και οι άνθρωποι με τις μπλε στολές. Μα, φυσικά, τους αστυνομικούς εννοώ, τους οποίους θα συναντάτε σε κάθε βήμα σας. Οταν αντιλαμβάνονται τις πράξεις σας, η καταδίωξη γίνεται αμείλικτη. Ωστόσο, πολλά έχουν αλλάξει ως προς τα όργανα της τάξης. Πρώτα απ' όλα, η οδήγησή τους δεν είναι τόσο επιθετική όσο στην προηγούμενη έκδοση. Ναι μεν σας πλησιάζουν, αλλά μένουν πίσω σας και δεν προσπαθούν πάντα να περάσουν μπροστά και να σας κλείσουν το δρόμο. Επίσης, για να φτάσετε στο σημείο να σας καταδιώκει ολόκληρη η δύναμη της αστυνομίας, δηλαδή τα τέσσερα προσωπάκια στο επάνω μέρος της οθόνης, θα πρέπει να έχετε διαπράξει σημεία και τέρατα. Δεν μαζεύονται τόσο πολλοί έτσι εύκολα, όπως πριν. Απαξ όμως και συμβεί κάτι τέτοιο, τότε έχετε πρόβλημα. Θα υπάρχουν μπλόκα παντού, ενώ κλούβες γεμάτες με άντρες της ομάδας SWAT θα σας καταδιώκουν - κάνετε για καλό και για κακό τη διαθήκη σας, γιατί αν οι άνδρες της SWAT βγουν από αυτήν... Φυσικά, αν έχετε καταλύσει κάθε έννοια ηθικής και έννομης τάξης, γαλήνης και ασφάλειας, μέχρι και ο στρατός θα τρέξει για να σας αντιμετωπίσει. Κάποια ψεγάδια, τώρα, που εντόπισα στο AI των αστυνομικών: Οταν ένα αυτοκίνητο τρακάρει με άλλο ή σκοτώνει πεζό, οι αστυνομικοί μένουν απλοί θεατές. Οταν πάλι περνάς με κόκκινο ή κάνεις επιθετική οδήγηση, πάλι δεν αντιδρούν. Μία σημαντική καινοτομία στις καταδιώξεις είναι πως δεν χρειάζεται πλέον να μπείτε απαραίτητα σε γκαράζ και να αλλάξετε τα στοιχεία του αυτοκινήτου για να αποφύγετε τη σύλληψη. Αν καταφέρετε και κρυφτείτε με το αυτοκίνητο κάπου, έπειτα από λίγα λεπτά θα πάψει η καταδίωξη. Καιρός ήταν να γίνει κάτι τέτοιο, διότι είναι δυσεύρετα τα άτιμα τα γκαράζ. Φυσικά, όταν τύχει να επισκεφθείτε ένα, πέρα από το βάψιμο, μπορείτε να το παγιδεύσετε με βόμβα ή και να το οπλίσετε με πολυβόλα. Οπότε μετά, ποιος σας πιάνει!

Τα όπλα που μπορείτε να βρείτε στα στενά σοκάκια και έξω από τους τηλεφωνικούς θαλάμους όπου παίρνετε τις δουλειές ποικίλλουν. Μπορείτε να βρείτε από πιστόλια μέχρι ούζι με σιγαστήρα, μπαζούκα, βόμβες μολότοφ κ.ά.

Οι δρόμοι δεν έχουν πολλή κίνηση, αλλά αρκετή για να γίνει ενοχλητική όταν ο κλοιός των περιπολικών στενεύει επικίνδυνα. Τα πεζοδρόμια σφύζουν από ζωή, καθώς είναι έντονη η παρουσία των απλών πολιτών αλλά και των λωποδυτών που κάνουν ακριβώς ό,τι και εσείς: κλέβουν αυτοκίνητα και προκαλούν αναστάτωση. Δεν αποκλείεται μάλιστα, ενώ κλέψατε ένα αυτοκίνητο, ξαφνικά να σας πετάξει έξω ένας "συνάδελφος". Μπορεί να τύχει, μάλιστα, να κάνετε κι εσείς το ίδιο και να αρχίσει η ανταλλαγή πυροβολισμών.

Αν τυχόν θέλετε να ηρεμήσετε από το μπάχαλο που έχετε δημιουργήσει, μπορείτε να σώσετε το παιχνίδι σας με τη φωτεινή επιγραφή "Jesus Saves", την οποία θα συναντήσετε στο κέντρο κάθε περιφέρειας στην οποία κινείστε, έναντι βέβαια της αδράς αμοιβής των $50.000!



Μόλις έφυγε μια μολότοφ...



... και ιδού το αποτέλεσμα. Ελπίζω να μη συγκαταλέγεστε στα γνωστά-άγνωστα στοιχεία.

ΜΟΙΡΑΖΟΝΤΑΣ ΜΟΛΟΤΟΦ











Κάτι το οποίο θα βλέπετε συχνά.

ΟΙ... ΜΥΣΤΙΚΟΙ 7

Δανειζόμενος τον τίτλο των παιδικών μυθιστορημάτων της Enid Blyton, θα επιχειρήσω μία σύντομη αναφορά στις επτά συμμορίες που κάνουν άνω κάτω τη ζωή των κατοίκων.

- **Yakouza:** Γνωστοί για τη ματαιοδοξία τους, θέλουν να φορούν τα ωραιότερα και ακριβότερα ρούχα, να κυκλοφορούν με τα καλύτερα αυτοκίνητα και να έχουν τα πιο σύγχρονα όπλα. Αρχηγός ο Αντώνης Σκουλικάρης.
- **Rednecks:** Εθνικιστές και θρησκευόμενοι, οι οποίοι μισούν όλους και όλα, αρκεί να είναι διαφορετικοί από αυτούς. Λατρεύουν τα μεγάλα πάρκα όπου βρίσκονται τα τροχόσπιτά τους. Αποστάζουν ισχυρό -παράνομο- ουίσκι. Αρχηγός ο Ηλίας Καφούρος.
- **Russians:** Κάνουν παράνομο εμπόριο αυτοκινήτων κλέβοντας ακριβά αμερικανικά αυτοκίνητα και στέλνοντάς τα στη Ρωσία. Είναι οι κυρίαρχοι της βιομηχανίας φόνων, καθώς ελέγχουν μεγάλη υπόγεια επιχείρηση διακίνησης ανθρώπινων οργάνων και μελών. Αρχηγός ο Σωτήρης Μπέλλος.
- **Hare Krishnas:** Μισούν καθετί που έχει σχέση με την τεχνολογία. Κλέβουν αυτοκίνητα και όπλα και τα καταστρέφουν για να γλιτώσουν την ανθρωπότητα από την ύπαρξή τους. Αρχηγός ο Γιάννης Κωστάκης.
- **SRS:** Πρόκειται για μία ελιτίστικη κάστα διαταραγμένων (δηλαδή τρελών) επιστημόνων, οι οποίοι θέλουν να επιβάλουν τη δική τους αμφίβολη ηθική. Πολεμούν όσους δεν πιστεύουν στην ευγονική, τη γενετική μηχανική και την αθανασία ως μέσα για τη διαμόρφωση ενός καλύτερου κόσμου. Αρχηγός ο Βασίλης Τουλιάς.
- **Loonies:** Μισούν κάθε είδος κοινωνικού ελέγχου και λατρεύουν την πλάκα και την αναρχία. Εχουν καταλάβει το άσυλο και προσπαθούν να επιβάλουν τη δική τους παράλογη λογική. Αρχηγός ο Γιάννης Βογιατζής.
- **Zaibatsu:** Σκιώδης και αινιγματική συμμορία. Λέγεται πως βρίσκεται πίσω από τους πολέμους μεταξύ των συμμοριών. Πρόκειται για μία γιγαντιαία επιχείρηση, τόσο μεγάλη και ισχυρή που έχει ανακατευτεί στην πολιτική και διευθύνει "υπογείως" την πόλη. Οι φήμες λένε πως αρχηγός είναι ο διαβόητος Βαγγέλης Κράτσας.



Πάρε...



...αυτή!



Booom!

Ο ΣΕΒΑΣΜΟΣ ΠΑΝΩ ΑΠ' ΟΛΑ

Δεν θα καταφέρετε να πετύχετε τίποτε απολύτως αν δεν έχετε κερδίσει το σεβασμό των συμμοριών. Εξάλλου, αυτό είναι το σλόγκαν του GTa2: Ο σεβασμός είναι το παν. Γιατί ο σεβασμός είναι το παν; Διότι, πολύ απλά, μόνο αν σας σέβονται οι συμμορίες θα σας δίνουν δουλειές, θα σας υπερασπίζονται σε μια δύσκολη στιγμή και δεν θα έχετε πρόβλημα όταν θα επισκέπτεστε τη γειτονιά τους. Σε αντίθετη περίπτωση, όταν ο δείκτης σεβασμού βρίσκεται χαμηλά και βρεθείτε στα λημέρια της συμμορίας, φροντίστε να είστε πολύ καλά οπλισμένος!

Οι παράγοντες που επηρεάζουν το δείκτη σεβασμού είναι κατά κύριο λόγο η επιτυχία στις αποστολές. Αν συνεργάζεστε με μια συμμορία και δεν καταφέρετε να φέρετε εις πέρας κάποιες αποστολές, ίσως δείτε το δείκτη σεβασμού μιας άλλης να ανεβαίνει. Αυτό συμβαίνει διότι πολύ απλά η συγκεκριμένη συμμορία δεν συμπαθεί αυτήν για την οποία δουλεύετε. Αν πάτε σε μια συμμορία και ξαφνικά αρχίσετε να τους γαζώνετε, μια άλλη που δεν τους συμπαθεί θα σας σεβαστεί, ενώ φυσικά εκείνη η οποία έπαθε ζημιά δεν θα σας σέβεται. Αντιλαμβάνεστε πως εσείς -ανάλογα με τα συμφέροντά σας- μπορείτε να το εκμεταλλεύεστε αυτό και να βγαίνετε κερδισμένος. Ενώ συνεργάζεστε με κάποιους και έχετε αποκομίσει όλα τα δυνατά οφέλη, τους κάνετε ζημιά για να κερδίσετε το σεβασμό κάποιων άλλων και να αποσπάσετε και από αυτούς κέρδη. Οπότε το νου σας στο σεβασμό και να κοιτάτε πάντα πίσω σας.



Αποτελεσματικό το φλογοβόλο.



Πέφτοντας πάνω σε ένα μπλόκο.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Εάν διψάτε για καταιγιστική δράση, άψογο gameplay, εξαίρετα γραφικά, χιούμορ και πρωτότυπο σενάριο, το Grand Theft auto 2 είναι εδώ για εσάς.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	95
ΑΝΤΟΧΗ	89

94



Εκπληκτικό gameplay και εξαιρετικά γραφικά.

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

Το όνομα της Sega είναι συνυφασμένο με κάθε είδους action/arcade/beat'em ή shoot'em up/driving παιχνίδι και γενικά με οτιδήποτε έχει σχέση με φοβερή δράση, ταχύτατους ρυθμούς στο gameplay και από απλά ενστικτώδη έως σχεδόν ανύπαρκτη σκέψη. Η πασίγνωστη ανά την υφήλιο εταιρία είναι υπεύθυνη για τίτλους-κολοσσούς, παιχνίδια που έχουν αφήσει ιστορία κυρίως στις αίθουσες των coin- op. Ποιος πνευματικά και ψυχικά υγιής δεν γνωρίζει τα Virtua Fighter, Daytona USA, Sega Rally και Virtua Cop; Και αν, τέλος πάντων, δεν έχετε και μεγάλη σχέση με τα, κατά κόσμον, ουφάδικα, δύσκολα δεν θα έχετε παίξει κάποιον από τους προαναφερόμενους τίτλους στο PC, αφού κατά την πάγια πολιτική της Sega όλες (ή σχεδόν όλες από όσο γνωρίζω) οι blockbuster επιτυχίες της βρίσκουν το δρόμο τους για τους συμβατούς. Το τελευταίο παιδί της εταιρίας είναι φυσικά το Sega Rally 2, ένα driving game που δείχνει πραγματικός δυναμίτης.

Του Σωτήρη Μπέλλου

ΕΤΑΙΡΙΑ
SEGA

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Windows 95/98, P-200MHz, 32MB RAM, 90MB στο σκληρό

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Τώρα θα μου πείτε, δυναμίτης, TNT, τι σημασία έχει τη στιγμή που το Colin MacRae ήταν σκέτη... ατομική βόμβα! Προτού όμως ξεκινήσουμε τις συγκρίσεις (καθώς και τα επιμέρους θαψίματα - ό,τι με τρελαίνει σε αυτήν τη δουλειά!), ας ρίξουμε μια αναλυτική ματιά στο παιχνίδι.

SEGA RALLY

Οι παλαιότεροι στο χώρο των coin-op σίγουρα θα θυμούνται το πρώτο Sega Rally, ένα driving game που, όταν κυκλοφόρησε, άντλησε το θαυμασμό όλων, μια και ήταν ο προπομπός των τεχνολογικών θαυμάτων που έμελλε να ακολουθήσουν. Με απίστευτη κίνηση και εξώκοσμα γραφικά, αποτέλεσε ένα coin-op χρυσωρυχείο, όπου και αν εγκαταστάθηκε (θυμάμαι πως το είχα πρωτοδεί σε καλοκαιρινές διακοπές, με αποτέλεσμα η παρέα μου να με μαζεύει από το "ουφάδικο"!). Η μεταφορά του στο PC μπορεί να μην είχε ανάλογα αποτελέσματα, αλλά σίγουρα δεν απογοήτευσε.

Το Sega Rally 2, όμως, είναι μία εντελώς διαφορετική περίπτωση. Ερχεται σε μια εποχή που πλέον τα PCs είναι ικανά σχεδόν για τα πάντα, με την προσθήκη, δε, μιας αξιόλογης 3D κάρτας μπορούν να "κοιτάξουν" άνετα οποιοδήποτε coin-op στα μάτια, κάτι που συμβαίνει και στην εν λόγω περίπτωση. Πράγματι, η μεταφορά του Sega Rally 2 από τα coin-op στους συμβατούς είναι αξιόλογη, ίσως η καλύτερη προσπάθεια της Sega έως τώρα. Τα γραφικά είναι πολύ δυνατά, η κίνηση απίστευτα γρήγορη - ακόμα και για τα δεδομένα μιας Monster 2 - και το gameplay, αν και όχι άψογο, σίγουρα επιτελεί το σκοπό του, που δεν είναι άλλος από το να διασκεδάσει τον παίκτη.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

Οπως μας έχει συνηθίσει τελευταία η Sega σε ό,τι αφορά τους driving τίτλους της, εισαγωγή δεν υπάρχει ούτε για δείγμα. Το κακό όμως, μια και ο σκοπός μας δεν είναι να χαζέψουμε -χωρίς interaction- την τυπική φιγούρα των animators κάθε εταιρίας, αλλά, μπαίνοντας γρήγορα στην "καρδιά" του παιχνιδιού, να νιώσουμε την αδρεναλίνη να εκκρίνεται παίρνοντας διαολεμένες στροφές στα 200!!! Εντάξει, καλά και αναγκαία τα γραφικά και οι εισαγωγές κάθε είδους, αλλά σε ένα Rally μόνο ένα πράγμα μετράει: Η ένταση!

Το Sega Rally 2, λοιπόν, μας βάζει απευθείας στο ψητό. Το πρώτο πράγμα που θα κάνετε είναι να επιλέξετε το είδος του παιχνιδιού που επιθυμείτε, μέσα από ιδιαίτερα γνωστές, τουλάχιστον για όσους ασχολούνται έστω και λίγο με τα Rally games, επιλογές, όπως η Arcade, όπου τρέχετε σε πρωτάθλημα ή κάνετε το απαραίτητο practice, η 10Year Championship, μια κολοσσιαία έκδοση του πρωταθλήματος (στην πράξη δεκαπλάσια), όπου κάθε χρόνο νέες πίστες



ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΚΑ REPLAYS

Τα replays του Sega Rally 2 είναι ιδιαίτερα πετυχημένα και, για του λόγου το αληθές, να ορισμένες στιγμές που θα σας αφήσουν εκστασιασμένους από τη δύναμη των 4 τροχών:















Δεν θα γλιτώσετε τη νυχτερινή οδήγηση.



"Go, go, το άκουσα. Θα φύγεις από τη μέση, όμως; Φύγε, χριστιανέ μου. Δεν φεύγεις; Καλάααα" ΒΡΟΥΟΥΜΜ-ΒΡΟΥΜΜ. ΑΑΑΡΓΚΧΧΧΧΧΧ. ΣΣΠΠΛΑΑΑΤΤ (...)

κάνουν την εμφάνισή τους ενώ η δυσκολία αυξάνεται σταδιακά, η Time Attack, όπου τρέχετε ενάντια στο χρόνο, η 2Player Battle, όπου λύνετε τις διαφορές με τους φίλους σας μέσω του τυπικού split screen διπλού (ιδανικό multi-player, έτσι μπορεί άνετα να πέσει και καμιά ψιλή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού), και η Multiplayer, όπου λύνετε τις διαφορές σας με τους φίλους σας μέσω Δικτύου (δυστυχώς, χωρίς να πέφτουν ψιλές).

Εκτός από τα προαναφερόμενα, θα συναντήσετε και άλλα options με πιο ενδιαφέροντα το Car Settings, όπου ρυθμίζετε το αυτοκίνητό σας ανάλογα με αυτά που θέλετε να σας προσφέρει (π.χ. λάστιχα, αναρτήσεις κ.λπ.), και το replay gallery όπου, έχοντας από πριν σώσει κάποια διαδρομή σας, μπορείτε ανά πάσα στιγμή να δείτε το replay της! Πάντα η Sega έδινε ιδιαίτερη σημασία στα replays και εφοδίαζε σχεδόν κάθε home τίτλο της με αυτά. Θυμηθείτε μόνο το Sega Touring Car, όπου μπορεί για την εποχή του να μην ήταν τεχνολογικά εντυπωσιακό, αλλά τα replays του "έβγαζαν μάτια". Κάτι ανάλογο συμβαίνει και εδώ, αναμενόμενο άλλωστε, αφού δεν νοείται driving game στο 1999 που να μην έχει να παρουσιάσει τουλάχιστον εντυπωσιακά γραφικά.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά στηρίζονται σε μία πανίσχυρη 3D engine της Sega, η οποία σε συνεργασία με μια εξίσου δυνατή 3D κάρτα είναι ικανή για εντελώς εντυπωσιακά αποτελέσματα. Πέραν των πολυγωνικών αυτοκινήτων που κινούνται με εκπληκτική ταχύτητα (σε σημείο που η ταχύτητα δεν απέχει και πολύ, ίσως και καθόλου, από την αντίστοιχη του coin-op!), αυτό που ξεχωρίζει είναι τα σκηνικά. Όχι μόνο δεν είναι καθόλου απλά (όπως συνηθίζεται σε άλλα παιχνίδια, για να μην "επιβαρύνεται" η απόδοση



Κόντρες με ελικόπτερο; Γιατί όχι;

του μηχανήματος - βλέπε Toca Touring Car) αλλά περιλαμβάνουν αρκετές λεπτομέρειες που μεταφέρουν ένα πραγματικό σκηνικό rally. Για παράδειγμα, εντυπωσιακό είναι το ελικόπτερο που ίπταται πάνω από το αυτοκίνητό σας (σκοπεύοντας προφανώς σε μία τηλεοπτική κάλυψη του αγώνα), ενώ πέρα από τα τυπικά εφεδάκια, όπως τα νερά που πετάγονται κατά τη δίοδό σας μέσα από

αυτά, μπορείτε να παρακολουθήσετε και άλλα περισσότερο διασκεδαστικά, όπως ανθρώπους και... στρουθοκαμήλους (!!!) να τρέχουν κυριολεκτικά την τελευταία στιγμή να φύγουν από τη μέση του δρόμου (μα τι έκαναν εκεί άραγε;). Οσο για τα replays, αν είστε προσεκτικοί, θα πιάσετε λεπτομέρειες που κατά τη διάρκεια του αγώνα δεν είχαν υποπέσει στην αντίληψή σας, όπως άγρια ζώα (ζέβρες και... καμηλοπαρδάλεις!), που έβοσκαν την ώρα που το αυτοκίνητό σας έπαιρνε μία απότομη στροφή!

Τα replays είναι όντως υπέροχα, μια και εκτός από τις λεπτομέρειες



Ενα Evolution τα δίνει όλα στη στροφή.

που προανέφερα δίνονται με εντελώς τηλεοπτικό τρόπο, καθώς καταγράφονται από αρκετές νοητές κάμερες - οι τεχνικοί της Sega άλλωστε έχουν αποδείξει ότι στα replays σε driving τίτλους είναι το No 1.

Η μοναδική ένσταση σε ό,τι αφορά τα εφέ εντοπίζεται στο γεγονός ότι δεν είναι τόσο ρεαλιστικά όσο θα περίμενα, ιδιαίτερα μετά το Colin McRae, όπου στο συγκεκριμένο τομέα τουλάχιστον οι Codemasters είχαν δώσει ρέστα. Η απώλεια του ρεαλισμού συνήθως περνάει ανώδυνα, αλλά ορισμένες φορές εκνευρίζει. Εντάξει, το δέχομαι πως μπορεί το χιόνι και η λάσπη να μην καλύπτουν πλήρως τμήματα του αυτοκινήτου σε ανάλογες πίστες, αλλά βάσει ποιας - έστω... κομπιουτερίστικης - λογικής, έπειτα από μία μετωπική σύγκρουση πάνω σε τοίχο με ταχύτητα 200 χλμ./ώρα., το αυτοκίνητο δεν παθαίνει τίποτα; Και όχι μόνο αυτό, αλλά συχνά αντί έστω να σταματήσει την κίνησή του, καταφέρνει με τρόπο μαγικό να συνεχίσει την πορεία του, έχοντας επιβραδύνει ελάχιστα!!! Οπως όλα δείχνουν, ο ρεαλισμός δεν ήταν ο πρωταρχικός στόχος των προγραμματιστών του παιχνιδιού. Προσωπικά ήμουν σίγουρος για κάτι τέτοιο, έχοντας παρακολουθήσει τις μεταφορές της Sega στα PCs. Παιχνίδια εναρμονισμένα περισσότερο με το γνωστό γιαπωνέζικο arcade πνεύμα, παρά με το "δυτικό" ρεαλισμό που χαρακτηρίζει εταιρίες, αντιπροσωπευτικότερη εκ των οποίων είναι η Codemasters.

Ο ήχος είναι αρκετά καλός, χωρίς μουσική και... ανοησίες να ακούγονται κατά τη διάρκεια των αγώνων (μόνο σε ορισμένα menus). Ο θόρυβος των μηχανών είναι από ικανοποιητικός έως πολύ καλός, όπως και τα διάφορα ηχητικά εφέ που πείθουν για την υφή των διάφορων δρόμων (π.χ. χιόνι). Δεν λείπει φυσικά και η κλασική φωνή του συνοδηγού (αντρική ή γυναικεία, ανάλογα με τα γούστα), που, όπως καθιέρωσε το πρώτο Sega Rally, μας πληροφορεί για τις στροφές (θυμάστε το κλασικό easy left, easy right κ.λπ.) καθώς και τις δυσκολίες που παρουσιάζει κάθε διαδρομή.

GAMEPLAY

Οι υπόλοιπες gameplay επιλογές δείχνουν πολύ λίγες μπροστά στο θηριώδες 10Year Championship. Οχι μόνο αποτελεί πρόκληση, αλλά είναι η ιδανική ευκαιρία να εξερευνήσετε πλήρως κάθε πτυχή του Sega Rally 2. Κάθε χρονιά τρέχετε σε τέσσερις πίστες, όπως η Desert, η Muddy, η Isle, η Riviera και η Snowy. Εκτός του ότι κάθε χρόνο τρέχετε σε διαφορετικές διαδρομές τους (π.χ. η Muddy μίας χρονιάς δεν είναι απαραίτητα ίδια με τη Muddy της επόμενης), με αποτέλεσμα να εμφανίζονται συνεχώς νέες προκλήσεις, μπορείτε να set-άρετε το αυτοκίνητό σας για να ανταποκριθεί στις εκάστοτε δυσκολίες, καθώς και να το αλλάξετε (κάθε χρονιά πρωταθλήματος) για να οδηγήσετε κάποιο άλλο που κρίνετε ότι μπορεί να τα καταφέρει καλύτερα σε συγκεκριμένες πίστες. Πρόκειται για δυνατότητα που δεν συναντήσαμε στο αυστηρά ρεαλιστικό Colin MacRae και σας επιτρέπει να δείτε όλα τα αυτοκίνητα, χωρίς να χρειαστεί να ξεκινήσετε από την αρχή.

Επίσης, όπως συνηθίζεται στα τελευταία Rally games, ο καιρός δεν είναι πάντα ηλιόλουστος (ή... αίθριος που λέει και η ΕΜΥ), αλλά εμφανίζει όλες τις μη ελληνικές πτυχές του, κοινώς χιόνι και βροχή. Οι καιρικές συνθήκες αλλά και το είδος του διαδρομών (π.χ. χιονισμένες, λασπωμένες, με άσφαλτο κ.λπ.) επηρεάζουν κατά μεγάλο ποσοστό την οδήγησή σας. Κοινώς, ετοιμαστείτε για μεγάλα ζόρια! Το Sega Rally 2 είναι ένα αρκετά δύσκολο παιχνίδι, ειδικά δε στο 10Year Championship η δυσκολία μάλλον λειτουργεί αποθητικά για το μέσο παίκτη. Δεν είναι ότι οι διαδρομές παρουσιάζουν κάτι το εξεζητημένο (σε σχέ-



Προσέξτε πόσο εντυπωσιακό είναι το κράσπεδο.

ΟΙ ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΕΣ

Ιδού τα αυτοκίνητα του Sega Rally 2, οι αληθινοί πρωταγωνιστές του παιχνιδιού:



Celica Gt



Lancia Delta Intergrale



Subaru Impreza



Mitsubishi Lancer Evolution



Lancia Stratos



Toyota Corolla WRC



Peugeot 306 Maxi

ση με το Colin MacRae είναι σωστός παράδεισος), ούτε ότι οι χρόνοι των άλλων οδηγών είναι κάτι το φοβερό (θα κάνετε top χρόνους ουκ ολίγες φορές), ούτε, τέλος, ότι ο χειρισμός του αυτοκινήτου είναι άσχημος - το αντίθετο, ακόμα και με το πληκτρολόγιο είναι ιδιαίτερα ικανοποιητικός. Απλά το gameplay ακολουθεί μια πρακτική που δεν καταλαβαίνω. Συγκεκριμένα, κάθε παίκτης, για να προκριθεί στην επόμενη πίστα (και κατ' επέκταση για να συνεχίσει στην επόμενη championship χρονιά), θα πρέπει να τερματίσει εντός χρόνου. Το "κουφό" της υπόθεσης είναι ότι μπορεί να είστε, παραδείγματος χάριν, τρίτοι στους 16 και πάλι να αποκλειστείτε επειδή έληξε ο χρόνος! Δηλαδή τι συμβαίνει με το πρωτάθλημα, κύριοι της Sega, συνεχίζουν μόνο... οι δύο πρώτοι; Μην τρελαθούμε τελείως! Επίσης, μπορεί σε ορισμένες διαδρομές να κάνετε χρόνο ρεκόρ και παρ' όλα αυτά να ανακαλύψετε ότι ο χρόνος που κερδίσατε από την τρέχουσα διαδρομή δεν επαρκεί για την επόμενη!!! Δηλαδή, με άλλα λόγια, κάνετε ρεκόρ αλλά και πάλι δεν είστε αρκετοί! Ηθελα να ήξερα τι είχαν στο μυαλό τους οι άνθρωποι της Sega... Θέλετε να μας δυσκολέψετε, κύριοι; Εντάξει, κάντε το, αλλά να έχει έστω κάποια λογική...



Σχεδόν νιώθετε τις σταγόνες της βροχής να σας χτυπούν!

ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ; ΜΑΛΛΟΝ ARCADE

Οπως προανέφερα, το Sega Rally 2, όπως και κάθε άλλος τίτλος της Sega, διαθέτει περισσότερο arcade χαρακτήρα παρά ρεαλισμό. Συγκεκριμένα, μην περιμένετε virtual αυτοκίνητα που να συμπεριφέρονται 100% ρεαλιστικά. Κάτι τέτοιο δεν σημαίνει, βέβαια, ότι το φρένο και το χειρόφρενο είναι εντελώς αχρείαστα, τουναντίον, αν δεν εξασκηθείτε στη σωστή χρήση τους δεν προβλέπεται σημαντική πρόοδος στο παιχνίδι σας. Απλώς ορισμένες κινήσεις των αυτοκινήτων δείχνουν υπερβολικές, η ταχύτητα διατηρείται σχεδόν πάντα θεαματικά υψηλή (ακόμα και σε περιπτώσεις που π.χ. στο Colin MacRae θα είχατε φουντάρει!), ενώ οι χρόνοι επιτάχυνσης και -ειδικά- φρεναρίσματος συχνά δεν ανταποκρίνονται στην πραγματικότητα, τουλάχιστον σε σχέση με αυτά που έχω δει από άλλα games στην TV ή έστω σε σχέση με όσα υπαγορεύει η λογική (κακά τα ψέματα, δεν είχα την τύχη να οδηγήσω ποτέ μου rally αυτοκίνητο!). Αφήστε, δε, που τα αποτελέσματα των διάφορων συγκρούσεων είναι εξωπραγματικά, μια και κατά 99% δεν πρόκειται να συμβεί τίποτα περισσότερο αρνητικό από το να χάσετε 1 ή 2 δευτερόλεπτα.

Βέβαια, από την άλλη, το παιχνίδι προσφέρει μια ελευθερία που δύσκολα θα συναντήσετε σε άλλον rally τίτλο. Με τα γκάζια κολλημένα και με εντυπωσιακές, πλην όμως ακίνδυνες (όχι όλες - χε, χε...) στροφές, θα βιώσετε έκρυθμες καταστάσεις φοβερής δράσης όπως μόνο η Sega ξέρει να προσφέρει.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Αν λοιπόν το όλο arcade ύφος της Sega σας αντιπροσωπεύει, τότε μην κάθεστε. Μπορεί να μη νιώσετε ποτέ ότι βρίσκεστε σε ένα πραγματικό αγωνιστικό αυτοκίνητο (και αν το νιώσετε, τότε δεν έχετε παίξει Colin), αλλά εγγυημένα θα περάσετε πολλές ευχάριστες ώρες. Αν πάλι είστε fans του αυστηρού ρεαλισμού (όπως ο γράφων), τότε, εφόσον ξεπεράσετε τον πληγωμένο εγωισμό σας (μα έχω τερματίσει ολόκληρο Colin MacRae και να μην μπορώ να τερματίσω πρώτος στο 10Year Championship;) και ορισμένες... προκαταλήψεις (π.χ. στο Sega Rally 2 οι συγκρούσεις δεν έχουν τις συνέπειες που όλοι γνωρίζουμε...), τότε και πάλι θα βρείτε στο SR2 έναν τίτλο-πρόκληση, αρκετό να διατηρήσει το ενδιαφέρον σας αμείωτο για μεγάλο σχετικά διάστημα. Διαθέτει πληθώρα αυτοκινήτων, πάρα πολλές πίστες, καταπληκτική ταχύτητα (ίσως το γρηγορότερο rally ως τώρα) και υπέροχα γραφικά. Μπορεί να μην είναι ένα πλήρως αληθοφανές rally, αλλά σίγουρα ξεχωρίζει ανάμεσα στα τόσα driving games.

PC

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: ΤΡΕΧΕΙ ΟΝΤΩΣ ΣΕ 200-ΑΡΗ;

Εντάξει, δεν έχουν όλοι την τύχη να διαθέτουν το απίστευτα ισχυρό μηχάνημα με τη φοβερή κάρτα γραφικών και την ατέλειωτη RAM. Ακόμα και οι κοινοί θνητοί (μη κάτοχοι Pentium συνοδευόμενου από νουμεράκι δηλαδή) έχουν το δικαίωμα να χαρούν ένα τόσο εντυπωσιακό rally game. Ή μήπως όχι; Στις minimum απαιτήσεις, το παιχνίδι έτρεχε, αλλά πώς έτρεχε... Μάλλον περπάταγε, σε σημείο που να χάνεται σχεδόν το 50% της ταχύτητας, ενώ παράλληλα η κίνηση είναι σπαστή. Με άλλα λόγια, δεν το συνιστώ με τίποτα. Αντίθετα, σε έναν P-II με μία Monster 2 τα πάντα ήταν μεταμορφωμένα προς το καλύτερο: Φοβερή ταχύτητα, αψεγάδιαστη κίνηση ακόμα και στην περισσότερο απαιτητική ανάλυση 800x600. Με βλέπω -δυστυχώς- σύντομα για αναβάθμιση. Οσο άντεξα, άντεξα....(#@%%ÆÆ&-εταιρίες).

ΟΠΤΙΚΕΣ: ΚΑΤΙ ΞΕΧΑΣΑΤΕ;

Το παιχνίδι σάς δίνει τη δυνατότητα να παρακολουθήσετε τα τεκταινόμενα μέσα από μόνο δύο οπτικές, τη στιγμή που η ποικιλία σε αυτόν τον τομέα θα έπρεπε να είναι πολύ μεγαλύτερη. Μου φαίνεται ότι ή μας έχουν κακομάθει οι Codemasters με τις πολλαπλές οπτικές τους ή ότι οι προγραμματιστές του SR2 κάτι ξέχασαν...





ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	87
GAMEPLAY	85
ΑΝΤΟΧΗ	83

85



Αναμενόμενα καλό, μία ακόμη θετική στιγμή για τη Sega και τους rally fans.

AZTEC

Αλήθεια, ποιος δεν έχει ακούσει για τους Αζτέκους, που μαζί με τους Μάγιας αντιπροσωπεύουν δύο από τους πιο σημαντικούς πολιτισμούς του πλανήτη μας; Και οι δύο άνθησαν στην ευρύτερη περιοχή που καλύπτεται κυρίως από το Μεξικό και τη Γουατεμάλα στην Κεντρική Αμερική.

Το Aztec, ο τελευταίος τίτλος της γνωστής σειράς της Cryo, μας παρουσιάζει αυτόν τον πολύ μεγάλο πολιτισμό, που εξαφανίστηκε τόσο άδοξα από τους Ισπανούς κατακτητές. Τα ιστορικά στοιχεία που καταγράφονται στο πληροφοριακό μέρος του adventure είναι ό,τι αρτιότερο έχω δει μέχρι σήμερα, μια μοναδική εγκυκλοπαίδεια. Το βασικότερο όμως είναι ότι για πρώτη φορά ένας τίτλος της Cryo αποτελεί ένα θαυμάσιο stand-alone adventure.

ΕΤΑΙΡΙΑ
CRYO INTERACTIVE
(http://www.cryo-interactive.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 166MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, DirectX 6, 8x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών (65.000 χρώματα) DirectX 6.0 συμβατή, 16-bit κάρτα ήχου DirectX 6.0 συμβατή, πληκτρολόγιο 100% Windows συμβατό mouse, 8MB στο σκληρό

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Οι Αζτέκοι και οι Μάγιας στην Κεντρική Αμερική καθώς και οι Ινκας στη Δυτική και Νότια Αμερική δεν αποτελούν απλά τρεις από τους μεγαλύτερους πολιτισμούς όλων των εποχών. Βέβαια, για όσους δεν το γνωρίζουν, η αρχαιολογία δέχεται όλους τους μεγάλους πολιτισμούς ως ίσους και δεν τους αξιολογεί συγκριτικά. Ωστόσο, οι προαναφερθέντες είναι τρεις από τους πιο μυστηριώδεις πολιτισμούς του πλανήτη μας, κυρίως λόγω του ότι δεν είχαν ανακαλύψει τη γραφή με τη μορφή που ξέρουμε σήμερα. Αν δε το ανωτέρω ανταποκρίνεται 100% στην περίπτωση των Μάγιας και των Ινκας, ο πολιτισμός των Αζτέκων είχε κάνει σημαντικά βήματα στην κατεύθυνση αυτή, αφού είχε επινοήσει ένα ολόκληρο σύστημα συμβόλων, γνωστό στις μέρες μας ως "codex", που σημαίνει "χειρόγραφο αρχαίο κείμενο".

Η Cryo έχει δώσει μέχρι τώρα στη μορφωτική σειρά της τα Versailles 1685, Egypt 1156 B.C: Tomb of the Pharaoh και Forbidden City. Το ένα ήταν καλύτερο από το άλλο. Ολα όμως υπέφεραν, στον ένα ή τον άλλο βαθμό, από ένα σημαντικό πρόβλημα: το adventure στοιχείο τους, δηλαδή το παιχνίδι αυτό καθ' εαυτό, ήταν πολύ μικρό και άφηνε τους χρήστες με μια πικρή γεύση στο τέλος. Το Aztec έρχεται να ανατρέψει δυναμικά την κατάσταση. Αποτελεί ένα εξαιρετικό stand-alone adventure game, που παράλληλα προσφέρει στο χρήστη όλο το πληροφοριακό υλικό για το μεγάλο πολιτισμό. Με λίγες λέξεις, είναι ένα παιχνίδι που κάθε adventurer μπορεί να ευχαριστηθεί απόλυτα.



Μιλώντας με τον ευγενή που σου δίνει το talisman λίγο πριν να πεθάνει στην αρχή του παιχνιδιού.

ΣΕΝΑΡΙΟ

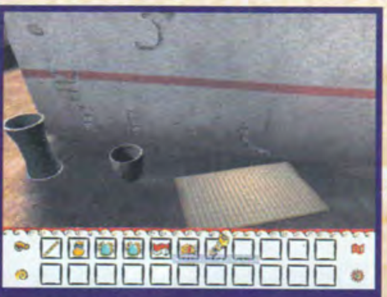
Οι πρώτοι Αζτέκοι, οι "Azteca chichimeca", μετανάστευσαν το 12ο αιώνα από τα βορειοδυτικά στην περιοχή που καταλαμβάνει σήμερα κυρίως το Μεξικό αλλά και η Γουατεμάλα, στην Κεντρική Αμερική. Το όνομα Aztec προκύπτει από την πόλη Aztlan, που, σύμφωνα με τους μύθους των Αζτέκων, είναι το μέρος από όπου ξεκίνησε ο πολιτισμός τους. Οι ίδιοι έχτισαν την πρωτεύουσα τους, Tenochtitlan, στις αρχές του 14ου αιώνα.



Δείγμα των καναλιών και των κτιρίων της πόλης.

Την επιμέλεια του παιχνιδιού είχαν ο Eric Taladoire, αρχαιολόγος και καθηγητής στο Πανεπιστήμιο του Παρισιού, και ο Leonardo Lopez Lujan, ένας Μεξικανός αρχαιολόγος του μουσείου Templo Major, που είναι ένα από τα μεγαλύτερα ιδρύματα του Μεξικού.

Το παιχνίδι εξελίσσεται το 1517. Η αυτοκρατορία των Αζτέκων βρίσκεται



Δείγμα του inventory σου.

στην κορύφωσή της. Είσαι ο Little Serpent, ένας νεαρός κυνηγός. Μια μέρα, για κακή σου τύχη γίνεσαι μάρτυρας της δολοφονίας ενός πλούσιου ευγενή, ο οποίος, προτού πεθάνει, σου αποκαλύπτει ότι ένας σοβαρότατος κίνδυνος απειλεί την αυτοκρατορία. Από το σημείο αυτό και μετά η ζωή σου γίνεται ένας ασταμάτητος αγώνας ενάντια στο χρόνο. Ο δολοφόνος του ευγενή, που πρόλαβε να σε δει, σε κατηγορεί ότι εσύ είσαι ο δολοφόνος του! Στην προσπάθειά σου να καθαρίσεις το όνομά σου και να ελευθερώσεις και τους γονείς σου, που εν τω μεταξύ έχουν φυλακιστεί, πρέπει να αποκαλύψεις τι κρύβεται πράγματι πίσω από τη δολοφονία του ευγενή. Εντρομος, πολύ γρήγορα θα διαπιστώσεις ότι πρόκειται για μια τρομερή συνωμοσία, που στόχο έχει το μεγαλύτερο όλων των Αζτέκων, τον ίδιο τον αυτοκράτορα Moctezuma B'.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ προσεγμένα. Ωστόσο, με βάση τα σημερινά δεδομένα, περίμενα κάτι περισσότερο - αυτό το κάτι που έχει το Atlantis 2, που μόλις κυκλοφόρησε και του οποίου τα γραφικά είναι πέρα από κάθε συζήτηση. Οι περιβάλλοντες χώροι είναι εξαιρετικοί, παρέχεται πλήρης περιστροφή 360 μοιρών, ενώ ταυτόχρονα μπορείς να κοιτάς πάνω ή κάτω υπό αρκετά σημαντική γωνία. Η περίφημη Omni 3D technique, η system engine του παιχνιδιού, λειτουργεί θαυμάσια και ο τίτλος περιέχει συνολικά περισσότερες από 3.608 βασικές τοποθεσίες-θέες! Το παιχνίδι θα έπαιρνε σχεδόν άριστα στα γραφικά, αν είχαν προσεχθεί λίγο περισσότερο οι χαρακτήρες του, τα χρώματα των οποίων μερικές φορές φαίνονται τελείως ψεύτικα.

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι επίσης πάρα πολύ καλός. Χωρίς να περιέχει κάτι εξαιρετικό, είναι ιδιαίτερα ευχάριστος, "γλυκός", κυριολεκτικά ξεκουράζει. Είναι από τις λίγες φορές που η μουσική ενός παιχνιδιού ακούγεται τόσο ευχάριστα από το χρήστη. Οι ομιλίες είναι εξαιρετικές, "καθαρές", προσθέτουν στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού και αποτελούν ένα από τα πιο δυνατά στοιχεία του. Σημαντικό στοιχείο είναι επίσης ο απόλυτος συγχρονισμός που υπάρχει ανάμεσα σε όσα ακούγονται και στις κινήσεις των χειλιών των χαρακτήρων. Πράγματι νομίζεις ότι οι χαρακτήρες μιλούν μέσα από την οθόνη, τόσο τέλεια ακούγονται. Αυτό οφείλεται στη νέα τεχνολογία που έχει επεξεργαστεί ειδικά για αυτό το σκοπό η Cryo και την ονομάζει Omni Sync. Φυσικά, επειδή η Cryo είναι προσεκτική, έχει προσθέσει τη δυνατότητα να βλέπεις τους διαλόγους και σε κείμενο πάνω στην οθόνη.



Από τις πληροφοριακές οθόνες του παιχνιδιού.

Οταν ο κέρσορας αλλάζει σε γροθιά, τότε στο σημείο αυτό μπορείς να κάνεις κάποια δράση (Act take κ.λπ.). Οταν ο κέρσορας αλλάζει σε "?", που ταυτόχρονα εμφανίζει σε κείμενο το όνομα του προσώπου, του αντικειμένου ή της τοποθεσίας στην οποία αφορά η πληροφορία, κάνοντας κλικ στο συγκεκριμένο σημείο μεταφέρεσαι αυτόματα σε σχετικά θέματα μέσα στην database του παιχνιδιού. Οταν ο κέρσορας αλλάζει σε στόμα, τότε φυσικά μπορείς να μιλήσεις με το συγκεκριμένο χαρακτήρα. Πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse ή τη Spacebar, "προσπερνάς" αμέσως την ομιλία του συνομιλητή σου. Σημείωσε εδώ ότι για να μιλήσεις σε κάποιον πρέπει να κάνεις κλικ τον κέρσορα-στόμα πάνω του, ενώ επίσης πάνω του θα πρέπει να κάνεις κλικ τα διάφορα αντικείμενα, όποτε είναι επιθυμητή η ανάλογη δράση. Συγκεκριμένα, για να δώσεις έναν πάπυρο σε κάποιον, αφού πάρεις τον πάπυρο από το inventory σου τον κάνεις κλικ πάνω στο σώμα του συνομιλητή σου. Επιπλέον, όταν μεταφέρεις ένα αντικείμενο κάπου όπου μπορεί να χρησιμοποιηθεί, τότε το εν λόγω αντικείμενο-κέρσορας φωτίζεται ελαφρώς. Αυτή τη φορά προστέθηκε ένα νέος κέρσορας που αντιστοιχεί σε μια λειτουργία στο παιχνίδι, και αυτός είναι το... αυτί-κρυφακούω! Η λειτουργία του είναι προφανής.



Κρυφακούοντας μαθαίνεις τα σχέδια των συνωμοτών.





Η Turquoise που θα σε βοηθήσει σε πάρα πολλά σημεία του παιχνιδιού.



Βρίσκοντας το αιματοβαμμένο σημείωμα.



Παίζοντας το παιχνίδι "Pataolli", μία εκδοχή του δικού μας "Γκρινιάρη".



Δραπετεύοντας με το κανό σου.

Για να εμφανίσεις το inventory σου, πρέπει να πατήσεις τη Spacebar ή να κάνεις δεξί κλικ με το mouse. Εδώ θα πρέπει να τοποθετήσεις όποια αντικείμενα βρίσκεις. Μόνο πρόσεξε: τώρα πια δεν μεταφέρονται αυτόματα, όπως συνέβαινε στις προηγούμενες παραγωγές της εταιρίας. Περνώντας τον κέρσορα του mouse πάνω από ένα αντικείμενο, βλέπεις ταυτόχρονα το όνομά του. Οταν θέλεις να εξετάσεις κάποιο αντικείμενο που κουβαλάς, κάνεις δεξί κλικ με το mouse για να ανοίξεις το inventory σου, κάνεις κλικ στο αντικείμενο, οπότε ο κέρσορας παίρνει το σχήμα του, και στη συνέχεια το κάνεις κλικ στο μάτι που υπάρχει στην μπάρα του inventory (το ανώτερο icon στην αριστερή μεριά όπως κοιτάς). Στη δεξιά μεριά του inventory σου, στο άνω μέρος υπάρχει το icon Report, που καταγράφει τα βασικά στοιχεία της έρευνάς σου. Ακριβώς από κάτω υπάρχει το icon Documentation, με το οποίο μεταφέρεσαι στην database του παιχνιδιού.

Η κίνηση γίνεται είτε μέσω του χάρτη είτε βήμα-βήμα. Οπου ο κέρσορας αλλάζει σε τεντωμένο δάχτυλο, κάνοντας κλικ θα μετακινηθείς προς την κατεύθυνση που υποδεικνύει. Ο χάρτης αυτή τη φορά είναι εξαιρετικός, αν και είναι διαθέσιμος μόνο σε συγκεκριμένες τοποθεσίες, δηλαδή όταν βγαίνεις από ένα μέρος και πρέπει να πας κάπου αλλού.



Η ποιήτρια που θα σε βοηθήσει να αποκαλύψεις τους συνωμότες.

Το πρώτο από τα icons της μπάρας του inventory κάτω δεξιά είναι το Escape (έτσι το ονομάζει η εταιρία), με το οποίο μεταφέρεσαι στην εισαγωγική οθόνη του παιχνιδιού, όπου υπάρχουν οι επιλογές Resume the game, Start the game, Load/Save, Visit the site, Encyclopedia, Options, Credits και Quit. Με το Visit the Site έχεις πρόσβαση σε όλους τους χώρους του παιχνιδιού, χωρίς να συναντάς κανένα εμπόδιο. Ετσι, μπορείς να εξοικειωθείς με την ησυχία σου με όλους τους σημαντικούς αρχαιολογικούς και μη χώρους που έχουν περιληφθεί στο παιχνίδι. Με το Encyclopedia μπορείς να δεις θεματολογικά όλες τις πληροφορίες που υπάρχουν για τον περίφημο πολιτισμό των Αζτέκων.

Το μενού έχει προσεχθεί πάρα πολύ και λειτουργεί θαυμάσια. Στη βασική



Ενας από τους φρουρούς του παλατιού.

οθόνη των πληροφοριών, το icon κάτω αριστερά σε επιστρέφει στο παιχνίδι, ενώ το κάτω δεξιά δείχνει με αλφαβητική σειρά όλα τα θέματα τα οποία καλύπτει το πληροφοριακό μέρος του παιχνιδιού - μπορείς να διαλέξεις όποιο από αυτά θέλεις. Παράλληλα, στο άνω μέρος της οθόνης υπάρχουν τα icons των έξι βασικών θεμάτων που καλύπτουν οι πληροφορίες του παιχνιδιού. Οταν έχεις περάσει σε μία από τις πληροφοριακές οθόνες, τότε στο κάτω μέρος και στο κέντρο εμφανίζονται τρία icons. Το αριστερό σε μεταφέρει μία πληροφορία πίσω τη φορά, το δεξί μία πληροφορία μπροστά, ενώ το μεσαίο δείχνει όλα τα συναφή θέματα του πληροφοριακού το-



Δείγμα της επεξεργασίας των γραφικών του παιχνιδιού.



Προσπαθώντας να καταλάβεις τι ρόλο παίζει κάθε στρατιωτικός στο παλάτι.

μέα που βλέπεις εκείνη τη στιγμή. Πράγματι εξαιρετική δουλειά.

Τέλος, στο Options ρυθμίζονται η ταχύτητα περιστροφής του Omni 3D Interface, το αν θα ακούγεται μουσική ή όχι, το αν οι διάλογοι θα εμφανίζονται και σε κείμενο και, τέλος, το αν τα διάφορα saves θα γίνονται όποτε το θελήσεις ή αυτόματα, περίπου όπως στο Atlantis. Ας σημειωθεί ότι, ακόμη κι αν ορίσετε τα saves στο manual, κάτι που σας συνιστώ ανεπιφύλακτα, το παιχνίδι θα σώζει αυτόματα την αρχή κάθε κεφαλαίου. Το τελευταίο στοιχείο το βρήκα εξαιρετικά χρήσιμο, γιατί βοηθά να ξέρεις κάθε φορά περίπου σε ποιο σημείο της δράσης βρίσκεσαι.

Στο παιχνίδι δεν συνάντησα κανένα πρόβλημα. Αντίθετα, δυστυχώς αρνητική εντύπωση μου πρόκαλεσε, για ακόμη μία φορά, το πολύ μικρό manual του παιχνιδιού. Πιστεύω ότι σε παραγωγές τέτοιου επιπέδου αξίζει ένα πολύ πλουσιότερο υλικό οδηγιών.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του τίτλου είναι πάρα πολύ καλή, για να μη γράψω εξαιρετική. Το παιχνίδι κυλά σαν μία ιστορία ίντριγκας και φόνων, και από αυτή την πλευρά η ένταση βρίσκεται συνέχεια στο κόκκινο. Οι δημιουργοί έχουν κατορθώσει κάτι τέτοιο επειδή έχουν σχεδιάσει πολύ έξυπνα τη δράση του παιχνιδιού. Σε αυτή έχουν ενσωματώσει βασικά στοιχεία από το πολιτιστικό και ιστορικό



Οι τίτλοι του Aztec.



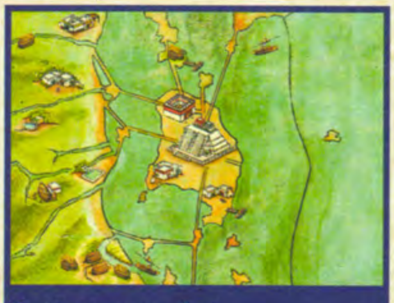
Η οθόνη που καταγράφει τα βασικά σημεία της πορείας σου.

γίγνεσθαι της εποχής - σημείο πολύ σημαντικό, που κάνει την περιπέτεια ιδιαίτερα ατμοσφαιρική.

Η δράση είναι εξαιρετική - πράγματι δεν πίστευα στα μάτια μου. Πρόκειται για ένα αυθεντικότατο story-driven adventure, από τα καλύτερα του είδους. Είμαι απόλυτα σίγουρος ότι θα ικανοποιήσει και τον πιο απαιτητικό φίλο των adventure games. Η Cryo υπόσχεται περίπου 30 ώρες παιχνιδιού, αλλά προσωπικά το ολοκλήρωσα πολύ πιο γρήγορα, αν και στο συγκεκριμένο θέμα δεν είμαι ένας αντικειμενικός δείκτης.

Ξεκινώντας λοιπόν να διερευνήσεις τη δολοφονία όπου στάθηκες αυτόπτης μάρτυρας, θα έρθεις αντιμέτωπος με μια σειρά δολοφονιών και δολοπλοκιών που τελικό στόχο έχουν την ανατροπή του ίδιου του αυτοκράτορα! Η δράση είναι γενικά πολύ έξυπνα σχεδιασμένη και δεν κάνει καθόλου "κοιλιά". Αντίθετα, ακολουθεί μια συνεχή ανοδική πορεία έντασης. Κανένας γρίφος δεν είναι παράλογος, απλά μερικοί απαιτούν να διαθέτεις τα βασικά στοιχεία που απαιτούσαν τα adventures της παλιάς, καλής εποχής: παρατηρητικότητα, μεθοδικότητα, υπομονή και αντιληπτική ικανότητα.

Πρέπει να βρεις ποιος ακριβώς είναι ο ρόλος του Mountain Head, που σε κυνηγά για να σε σκοτώσει. Ποιος είναι ο Three Rabbit και τι σχέση έχει με τη δυστυχία που έχει απλωθεί σε ολόκληρη την πόλη, μια πραγματική κατάρα από την οποία πεθαίνουν ο ένας μετά τον άλλο οι κάτοικοι; Τι ρόλο διαδραματίζει ο αρχιερέας Papatzin; Τι ακριβώς συμβαίνει στο Temple of Tezcatlipoca; Αυτά είναι μόνο μερικά από τα ερωτήματα που προκύπτουν κατά την εξέλιξη του παιχνιδιού.



Ο χάρτης του παιχνιδιού.

Προσέξτε καλά το εξής: Οι τοποθεσίες εμφανίζονται η μία μετά την άλλη μόνο αφού μάθετε για αυτές. Αν δεν μάθετε κάποια χαρακτηριστική πληροφορία για ένα μέρος, τότε αυτό δεν θα εμφανιστεί. Υστερα λοιπόν από κάθε σημαντική πληροφορία που αποκτάτε για κάποια τοποθεσία, κοιτάξτε αν αυτή έχει "ανοίξει". Το ίδιο ισχύει και όταν μαθαίνετε για κάποιο νέο χαρακτήρα που έχει σχέση με την υπόθεση.

Προσωπικά ευχαριστήθηκα ιδιαίτερα το Aztec. Επαιζα με αυτό για αρκετές ώρες συνέχεια, παρατώντας αρκετές άλλες δουλειές που είχα - νομίζω ότι αυτό από μόνο του λέει πολλά. Ενα μεγάλο μπράβο στην Cryo για την εν λόγω παραγωγή της και, ειλικρινά, μακάρι να συνεχίσει με μεγαλύτερο ενθουσιασμό την εξαιρετική αυτή σειρά.



Αυτή την ασπίδα πρέπει να φτιάξεις για να μπεις στο παλάτι.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας το παιχνίδι μιλάς υποχρεωτικά με το γέροντα Quilatzi. Αφού εξαντλήσεις όλα τα θέματα, στρίψε αριστερά και προχώρησε μέσα στο σπίτι με την κόκκινη πόρτα. Πρόσεξε στα δεξιά της πόρτας το Diging Stick και το γεγονός ότι ο κέρσορας πάνω του γίνεται μία γροθιά. Κάνε αριστερό κλικ με το mouse για να το πάρεις και δεξί κλικ με το mouse για να ανοίξεις το inventory σου. Στη συνεχεία άφησέ το εκεί. Κάνε πάλι δεξί κλικ για να κλείσεις το inventory σου και μετά μπες μέσα. Στρίψε δεξιά και πήγαινε προς τον τοίχο. Κοίταξε κάτω και παρατήρησε ότι στο "κλουβί" ο κέρσορας γίνεται πάλι γροθιά. Κάνε κλικ σε αυτό για να το ανοίξεις και μετά ξανά κλικ πάνω του για να πάρεις τα cocoa beans (το τοπικό νόμισμα), που βρίσκεις μέσα. Αφησε το σακούλι με τα cocoa beans στο inventory σου, στρίψε αριστερά και μπες από την πόρτα που είναι μπροστά σου. Εξερεύνησε την περιοχή και τώρα βγες από το σπίτι. Στρίψε αριστερά και μπες στο σπίτι με την μπλε και κίτρινη πόρτα. Μέσα, στρίψε δεξιά και παρατήρησε τον άρρωστο άντρα. Προχώρησε μπροστά, στο πίσω μέρος του σπιτιού με τα τρία αγαλματίδια. Πήγαινε στο αγαλματίδιο που βρίσκεται ακριβώς ευθεία μπροστά σου. Κάνε κλικ τον κέρσορα-γροθιά στο σώμα του για να ανοίξεις το ειδικό ντουλαπάκι. Κάνε ξανά σε αυτό για να πάρεις το Incense. Βάλε το στο inventory σου. Στρίψε εντελώς αριστερά και πήγαινε κοντά στο γέροντα Quilatzi. Μίλησέ του και, αφού εξαντλήσεις όλα τα θέματα, κάνε κλικ πάνω του το Incense που μόλις πήρες. Ο γέροντας σου λέει τι πρέπει να κάνεις για να ξεκινήσεις την έρευνά σου. Πήγαινε προς την έξοδο του σπιτιού, κάνε SAVE και βγες. Σε περιμένει ο Mountain Head. Στρίψε δεξιά και πήγαινε μπροστά. Στρίψε πάλι δεξιά και πήγαινε μπροστά. Στρίψε αριστερά και προχώρησε δύο φορές μπροστά, προς το ποτάμι. Μπες στη βάρκα που είναι στην ακτή του ποταμού και προχώρησε μπροστά. Πρέπει να ξεφύγεις από τους φρουρούς που προσπαθούν να σε αποκλείσουν...

Η συνέχεια στις οθόνες σας... PC



Ο ιερός ναός των Αζτέκων έχει αναπαραχθεί με κάθε λεπτομέρεια.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	94
GAMEPLAY	92
ΑΝΤΟΧΗ	90

94



Χωρίς καμία αμφιβολία, είναι η καλύτερη μέχρι τώρα παραγωγή του είδους από την Cryo. Συνιστά ένα 100% αυτόνομο adventure, που θα ικανοποιήσει όλους τους χρήστες. Ταυτόχρονα, περιλαμβάνει μια πραγματική βιβλιοθήκη πληροφοριών για τον πολιτισμό των Αζτέκων, έναν από τους μεγαλύτερους του πλανήτη μας. Επιτέλους, η Cryo άκουσε τις κριτικές και άλλαξε ριζικά τη μέχρι τώρα πολιτική της σε αυτή την τόσο πετυχημένη μορφωτική σειρά, που ξεκίνησε με το Egypt. Πρόκειται για ένα από τα πλέον αξιόλογα adventures που έχω παίξει τον τελευταίο καιρό!

ROLE PLAYING GAME

LEGACY of KAIN
SOUL REAVER

Εξαιρετικά 3D γραφικά, φοβερός ήχος, εκπληκτικό σεναριακό υλικό, αλλά και ένα σύστημα χειρισμού που προσπαθεί να παντρέψει τις κονσόλες με τα PCs είναι τα κύρια χαρακτηριστικά του παιχνιδιού. Είναι σχεδόν σίγουρο ότι θα αρέσει στους νεότερους σε ηλικία παίκτες. Μην ξεχνάτε ότι το παιχνίδι στηρίζεται σε έναν πολύ σκοτεινό κόσμο, αυτόν των vampires.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΙΑ
CRYSTAL DYNAMICS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 200MHz με 3D accelerator card (PII 266 χωρίς 3D accelerator card), 16MB RAM, Windows 95/98, 4x CD-ROM drive, κάρτα ήχου DirectX 6 συμβατή και στο σκληρό περίπου 320MB

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το Blood Omen: Legacy of Kain δεν μου άρεσε σχεδόν καθόλου. Καθώς αποτελούσε απευθείας μεταφορά από τις κονσόλες, έδειχνε με το χειρότερο τρόπο τις τεράστιες διαφορές που υπήρχαν ανάμεσα στα παιχνίδια που είναι σχεδιασμένα για τις κονσόλες και σε αυτά για τα PCs. Διέθετε όμως ένα εκπληκτικό σεναριακό υλικό, πολύ σπουδαίους χαρακτήρες και αρκετά ενδιαφέροντα στοιχεία δράσης.

Το Legacy of Kain: Soul Reaver είναι ένα τελείως διαφορετικό παιχνίδι. Το σεναριακό υλικό του είναι εξίσου περίφημο (ο σκοτεινός κόσμος του βοηθά πάρα πολύ), τα γραφικά του είναι από τα καλύτερα 3D που έχω δει, ενώ ο ήχος του είναι από τους πιο ατμοσφαιρικούς που έχω ακούσει. Και φυσικά δεν είναι μόνο αυτά.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Χίλια χρόνια έχουν περάσει από τότε που ο νέος βασιλιάς των vampires κυριάρχησε στο Blood Omen: Legacy of Kain. O Kain αποφάσισε να διορίσει έξι αξιωματικούς που θα φέρνουν σε πέρας τις εντολές του. Καθώς ο χρόνος περνούσε, τα vampires αναζητούσαν νέες δυνάμεις που θα διεύρυναν τους ορίζοντές τους. Οπως ήταν φυσικό, ο Kain ήταν αυτός που άλλαξε πρώτος, και μετά ακολούθησε ο Raziel, ο πιο σπουδαίος από τους έξι αξιωματικούς του, ο οποίος απέκτησε φτερά. Σε μία μεγάλη έκρηξη ζήλιας ο Kain πετά τον Raziel σε μία απύθμενη δίνη!

Το παιχνίδι ξεκινά καθώς ως Raziel βγαίνεις από τη δίνη, αναστημένος από τον κόσμο των νεκρών. Ξαναγεννιέσαι σε μία ιδιόμορφη φόρμα ενός undead πλάσματος και σου δίνεται μία μοναδική ευκαιρία να προσπαθήσεις να νικήσεις τον Kain και το στρατό του από τα vampires και να ελευθερώσεις τις ψυχές τους, έτσι ώστε να επαναφέρεις την ισορροπία στο Nosgoth και να ξανακερδίσεις την ψυχή σου.



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού τρέχουν σε διάφορες αναλύσεις, η μεγαλύτερη από τις οποίες είναι 1.600x1.200 σε 16-bit χρώμα. Αν και δεν είμαι ειδικός στα 3D γραφικά, πρέπει να ομολογήσω ότι είναι από τα καλύτερα που έχω δει, με εξαιρετικούς χρωματισμούς και το κυριότερο, κατά την εκτίμησή μου, με τρομερό animation και γενικότερα κίνηση των διάφορων χαρακτήρων. Η δουλειά που έχει γίνει στον τομέα αυτό είναι τρομερή. Η θέα είναι η κανονική τρίτου προσώπου και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού υπάρχουν πάρα πολλά animated sequences που συνδέουν τα διάφορα μέρη της περιπέτειας και περιέχουν απίστευτα lighting effects.

Ο ήχος συνολικά ίσως είναι το πιο δυνατό σημείο της περιπέτειας, κάτι που ίσχυε και για τον προκάτοχό του. Ωστό-





Μετακινώντας ένα μπλοκ.

σο εδώ τα πράγματα είναι όχι απλώς πολύ καλύτερα, αλλά μιλάμε κυριολεκτικά για άλλη ποιότητα ήχου. Τα ηχητικά εφέ είναι ατμοσφαιρικά, πληθωρικά στα περισσότερα σημεία, ενώ και οι φωνές των διάφορων χαρακτήρων είναι εξαιρετικές.

Το interface δεν έχει τίποτα το ιδιαίτερο. Ωστόσο τα προβλήματα -δυστυχώς- δεν σταματούν στη διαπίστωση αυτή. Ο χειρισμός του είναι καλός μόνο αν παίζετε με joystick, ενώ αν προσπαθήσετε, όπως εγώ, να παίξετε με τα πλήκτρα, τότε όλα γίνονται πολύ δύσκολα, αφού δεν είναι ευκρινές το πού πηγαίνει ο χαρακτήρας που κινείτε και πότε ακριβώς στρίβει. Ειλικρινά δεν μπορώ να καταλάβω γιατί τα έμπλεξαν τόσο πολύ. Πάντως, το γεγονός αυτό μου προκάλεσε αρνητική εντύπωση για το παιχνίδι.

Επίσης, σε αυτό το σημείο θέλω να αναφέρω ότι το παιχνίδι, στην εισαγωγική οθόνη του, περιέχει ένα πλαίσιο όπου γράφει "Press Start", καθαρό δείγμα ότι πρόκειται για μεταφορά της έκδοσης για τις κονσόλες στα PCs.

Ο Raziel έχει μία σειρά ξεχωριστές ικανότητες, όπως το να πετά, να καταβροχθίζει τις ψυχές των αντιπάλων του, να αναρριχάται στους τοίχους, να κολυμπά κ.λπ. Προκειμένου να πάρετε ένα αντικείμενο, πάτε κοντά του και πατάτε το πλήκτρο της δράσης (Α). Προσέξτε όμως γιατί, αν κρατάτε και με τα δύο χέρια σας ένα αντικείμενο, τότε δεν μπορείτε να πετάξετε ή να κολυμπήσετε. Επίσης, προσέξτε ότι τα διάφορα αντικείμενα δεν μπορούν να μεταφερθούν όταν περνάτε από τον ένα κόσμο στον άλλο.

Αυτό όμως που με ενόχλησε περισσότερο απ' όλα είναι το γεγονός ότι δεν υπάρχει στο παιχνίδι μία σταθερή save ρουτίνα. Αν και υπάρχει σχεδόν πάντα η δυνατότητα να σώσετε μία θέση μέσω των επιλογών Escape και Save, εντούτοις όταν επιχειρήσετε να κάνετε Restore μία σωσμένη θέση, έκπληκτοι διαπιστώνετε ότι ο χαρακτήρας σας ξεκινά στην αρχή του επιπέδου στο οποίο έχετε κάνει το save. Ειλικρινά δεν καταλαβαίνω γιατί επιμένουν σε ένα τόσο αποτυχημένο σύστημα save. Θα μπορούσε κάποιος να δικαιολογήσει την ύπαρξή του στις κονσόλες, μια και δεν έχουν αρκετή μνήμη ή διαθέσιμο χώρο για να κάνουν πολλά saves, δεν δικαιολογείται όμως με τίποτα στα PCs. Δεν ξέρετε τι σημαίνει να πρέπει να ξαναπεράσετε τμήματα δράσης που απαιτούν 15-25 λεπτά, δύο και τρεις φορές, μόνο και μόνο επειδή οι προγραμματιστές του παιχνιδιού δεν φρόντισαν να υπάρχει μία κανονική save ρουτίνα. Τα νεύρα μου...



Πολεμώντας με δύο τέρατα ταυτόχρονα.

Γενικά διαβάστε προσεκτικά το manual, αν και στα πλήκτρα με τα οποία χειρίζεστε το παιχνίδι υπάρχει λάθος. Πρέπει να μάθετε καλά όλες τις λεπτομέρειες του παιχνιδιού πριν να το ξεκινήσετε, γεγονός που θα αποδειχτεί καθοριστικό στη συνέχεια του.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Soul Reaver είναι από τα πιο δυνατά σημεία, γεμάτη εκπληκτική μουσική, τρομερά ηχητικά εφέ και με έναν game world από τους καλύτερους που έχω δει σε παιχνίδι του είδους. Η μόνη ένστασή μου αφορά στα γραφικά και στο μόνιμο πρόβλημα που έχω με τις 3D κάρτες γραφικών: Οι περισσότεροι χώροι δεν έχουν το πραγματικό χρώμα τους, αλλά παίρνουν μία παράξενη απόχρωση που οφείλεται κυρίως στις 3D κάρτες γραφικών.



Πετώντας.

Το Legacy of Kain: Soul Reaver περιέχει έναν τεράστιο κόσμο για να εξερευνήσετε, και μάλιστα όπως εσείς θέλετε. Παρ' όλο που υπάρχουν συγκεκριμένα quests που πρέπει να φέρετε σε πέρας, το παιχνίδι είναι τελείως ανοικτό και σχεδόν σε κανένα σημείο δεν γίνεται linear (ευθύγραμμο) με την κλασική έννοια του όρου. Επειδή αρκετά σημεία του απαιτούν να έχετε συγκεκριμένες ικανότητες, γίνεται φανερό ότι πολλές φορές θα χρειαστεί να γυρίσετε πίσω σε περιοχές που ήδη έχετε επισκεφθεί, για να λύσετε γρίφους που πριν δεν μπορούσατε.

Πρέπει επίσης να βάλετε καλά στο μυαλό σας ότι ο Raziel είναι ήδη νεκρός, και με την έννοια αυτή δεν μπορεί να σκοτωθεί κατά τη διάρκεια μίας αποστολής του. Προσέξτε όμως καλά γιατί, για να υπάρχετε στο φυσικό κόσμο, πρέπει το health coil σας να είναι σχεδόν



Σε μία από τις πύλες που σε μεταφέρουν από τον ένα κόσμο στον άλλο.



Ο ήρωάς μας Raziel.

πάντοτε γεμάτο, και αυτό επιτυγχάνεται ταΐζοντας τον εαυτό σας με τις ψυχές των τεράτων που έχετε σκοτώσει. Το "υγειόμετρό" σας θα μειώνεται όσο περνά ο χρόνος ή όταν δέχεστε χτυπήματα κατά τη διάρκεια μίας μονομαχίας σας. Επίσης, πρέπει να συνειδητοποιήσετε ότι οι ψυχές των θυμάτων σας παραμένουν για μικρό χρονικό διάστημα,



Για να πετάξεις, πηδάς πατώντας τα πλήκτρα "κίνηση μπροστά" και spacebar και αμέσως ξαναπατάς το πλήκτρο spacebar. Πρέπει να μάθεις καλά την κίνηση αυτή για να προχωρήσεις στο παιχνίδι.

γι' αυτό πρέπει να αντιδράτε και να "τρώτε" γρήγορα. Αν το υγειόμετρό σας "μαυρίσει" τελείως, τότε αυτόματα θα γυρίσετε στον Spectral Plane κόσμο. Εάν, δε, "μαυρίσει" τελείως ενώ είστε στον κόσμο αυτό, τότε θα γυρίσετε στον Κάτω Κόσμο.

Το παιχνίδι δεν στηρίζεται στην παραδοσιακή δομή των επιπέδων. Αντίθετα είναι χωρισμένο σε τμήματα και στο τέλος κάθε τμήματος σας περιμένει ένα από τα αφεντικά. Δεν υπάρχει όμως κάποιο ευδιάκριτο σημείο όπου το ένα επίπεδο τελειώνει για να αρχίσει κάποιο άλλο, κάτι θετικό καθώς το παιχνίδι δεν θα σταματήσει ποτέ για να ανανεώσει τα δεδομένα του και να φορτώσει το επόμενο επίπεδο. Ολα φαίνεται να λειτουργούν ομαλά. Στον τομέα αυτό η Crystal Dynamics έχει κάνει πάρα πολύ καλή δουλειά.

Μεγάλο μέρος της δράσης του παιχνιδιού αναλώνεται είτε σπρώχνοντας blocks από βράχια, είτε ανοίγοντας περάσματα, είτε δημιουργώντας νέα. Αυτό τον τύπο δράσης τον θεωρώ ξεπερασμένο, πολύ περισσότερο, δε, όταν στο παιχνίδι, από ένα σημείο και μετά, έχεις την αίσθηση ότι δεν κάνεις τίποτα άλλο.



Οντας έτοιμος να πηδήξεις απέναντι.

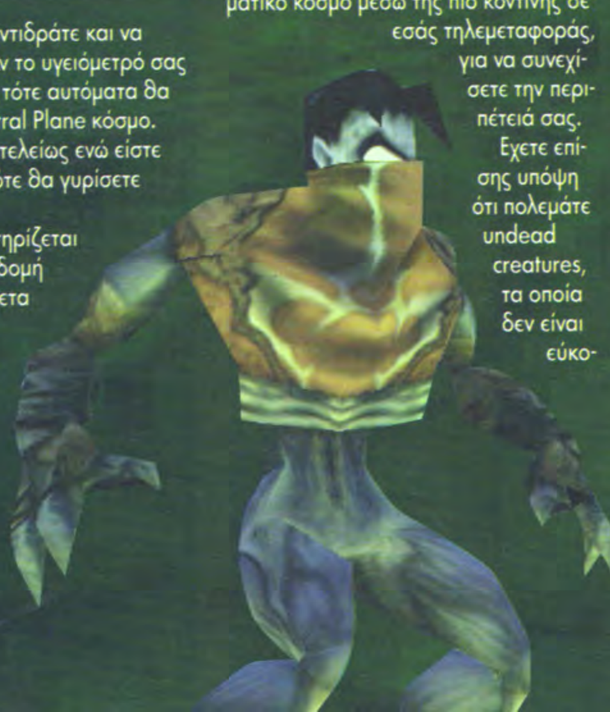
Είναι πολύ σημαντικό να μάθετε να χρησιμοποιείτε σωστά τα Warp Gates. Υπάρχουν 14 από αυτά διασκορπισμένα σε όλο το παιχνίδι, τα οποία βρίσκονται στις εξής περιοχές: Underworld, Lake of the Dead, Raziel Clan Lands, Melchahim Clan, First Cathedral, Second Cathedral (Zephon's Lair), Stone Glyph, Tomb of Sarafan, Drowned Abbey, Sunlight Glyph, City, Ash Village, Oracle's Cave και Chronoplast. Σημειώστε ότι μπορείτε να τηλεμεταφερθείτε μόνο σε πύλες που ήδη έχετε ενεργοποιήσει.

Αν για οποιονδήποτε λόγο μεταφερθείτε πίσω στον Spectral Plane κόσμο, τότε απλώς ταΐστε τον εαυτό σας με κάποια Sluagh, έτσι ώστε να γεμίσετε υγεία, και μετά επιστρέψτε στον πραγματικό κόσμο μέσω της πιο κοντινής σε εσάς τηλεμεταφοράς, για να συνεχίσετε την περιπέτειά σας. Εχετε επίσης υπόψη ότι πολεμάτε undead creatures, τα οποία δεν είναι εύκολο να σκοτωθούν. Στην προσπάθειά σας αυτή οι καλύτεροί σύμμαχοί σας είναι το φως του ήλιου, το νερό, η φωτιά και τα διάφορα όπλα που μπορείτε να βρείτε. Το να σκοτώσετε τα περίφημα "αφεντικά" δεν είναι καθόλου εύκολη υπόθεση. Καθένα από αυτά απαιτεί ειδική τακτική και στρατηγική στην αντιμετώπισή του, σκοτώνοντας, δε, κάποιο αποκτάτε μία ειδική ικανότητα που σας βοηθά στη συνέχιση της αποστολής σας. Πιο σημαντική απ' όλες αυτές θεωρώ την ικανότητα να κολυμπάς.





Πολεμώντας διάφορους εχθρούς.



Τα όπλα που θα βρείτε είναι spears, torches, ακόμη και βράχια (rocks). Στο παιχνίδι επίσης υπάρχουν 15, αν δεν κάνω λάθος, Health Crystals, οι οποίοι αυξάνουν το μήκος του υγειόμετρού σας. Υπάρχουν επίσης πέντε Eldritch Energy Crystals, οι οποίοι βοηθούν να αποθηκεύετε την Eldritch Energy, έτσι ώστε να μπορείτε να χρησιμοποιείτε τα περίφημα Glyph Spells.

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΠΛΗΚΤΡΩΝ

Το εξελληνισμένο manual του παιχνιδιού αναφέρει λανθασμένα τη λειτουργία των πλήκτρων του παιχνιδιού, γι' αυτό προσοχή:

↑ ↓ ← →	Κινείσαι ανάλογα με την κατεύθυνση
Esc	Option (εισαγωγικό) Menu/Παύση
A	Δράση
S	Face Enemy/Sneak
D	Αιχμαλωτίζεις ψυχές
F	Σκοπεύεις/Βουτάς
C	Σκύβεις
Ctrl	Αριστερό Ctrl: Zoom στον ήρωα (Camera Control)
Ctrl	Δεξί Ctrl: Κοιτάς γύρω σου περιστρεφόμενος δεξιόστροφα
0	(του αριθμητικού πληκτρολόγιου): Κοιτάς γύρω σου περιστρεφόμενος αριστερόστροφα
Enter	Glyph μενού
X	ή Spacebar: Πηδάς - Κολυμπάς

Πατημένο το C + Spacebar: Πηδάς ψηλά

Κίνηση μπροστά + Spacebar + πατημένο Spacebar: Πετάς

Θεωρώ σημαντική την απουσία ενός χάρτη, που θα διευκόλυνε το χρήστη να εντοπίσει πού ακριβώς βρίσκεται και πού θέλει να πάει.

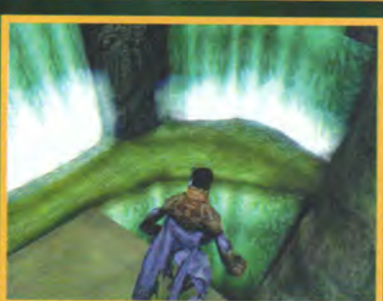
Τέλος, δυστυχώς ή ευτυχώς, οι μάχες δεν είναι το κυρίαρχο στοιχείο στο Soul Reaver. Τον περισσότερο χρόνο του παιχνιδιού θα προσπαθείτε να βρείτε το δρόμο σας μέσα από τους πολύ ιδιόμορφους περιβάλλοντες χώρους, αναζητώντας τα υπόλοιπα αφεντικά και ελέγχοντας τις νέες δυνάμεις σας. Η αθανασία, και κυρίως η μοναδική ικανότητα του να περνάς από τον ένα κόσμο στον άλλο, επιτρέπουν την ύπαρξη μερικών εξαιρετικά έξυπνων puzzles και άλλων προκλήσεων. Φτάνοντας όμως στο τέλος του παιχνιδιού, θα διαπιστώσετε ότι όλα αυτά τα στοιχεία που κάνουν το πρώτο μισό του παιχνιδιού τόσο συναρπαστικό, σιγά σιγά εξανεμίζονται και η δράση αντικαθίσταται από μία σειρά κακοφτιαγμένων puzzles. Το τελικό video sequence είναι πολύ απογοητευτικό. Η μόνο εξήγηση που μπορώ να δώσω είναι ότι ξαφνικά αποφάσισαν την αλλαγή του παιχνιδιού, κόβοντας το κανονικό φινάλε του, προκειμένου να αφήσουν ανοικτό το δρόμο για μία τρίτη συνέχεια. Αλλη εξήγηση δεν μπορώ να βρω.

Ολοκληρώνοντας τις σκέψεις μου για το Soul Reaver, παρ' όλο που περιέχει πλούσια σε διάρκεια δράση, αφού με πρόχειρους υπολογισμούς ένας καλός και έμπειρος χρήστης θα χρειαστεί 50-55 ώρες για να το τελειώσει, μου άφησε ανάμεικτα συναισθήματα. Ωστόσο, παρά τα όποια προβλήματά του, είναι ένα πρωτότυπο και διασκεδαστικό παιχνίδι.



Πατώντας το πλήκτρο D ρουφάς ψυχές και δυναμώνεις την υγεία σου.





Δείγμα των γραφικών του παιχνιδιού.

BOSSES & SPECIAL POWERS

Νίκησε τον Melchiah για να κερδίσεις την Pass-through Ability
Νίκησε τον Zephon για να κερδίσεις τη Wall-climbing Ability
Νίκησε τον Rahab για να κερδίσεις τη Swimming Ability
Νίκησε τον Dumah για να κερδίσεις την Constrict Ability
Χτύπησε τον Kain τρεις φορές για να πάρεις το Soul Reaver
Νίκησε τον Kain για να τελειώσεις το παιχνίδι

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάς από τον Κάτω Κόσμο (Underworld). Το κομμάτι αυτό είναι ουσιαστικά μία εισαγωγή στον κόσμο του Nosgoth, μία βοηθητική εκγύμναση για το πώς θα χειριστείς ολόκληρο το παιχνίδι. Ακουγε πολύ προσεκτικά τη φωνή που σου εξηγεί τι πρέπει να κάνεις και πώς να κινηθείς τριγύρω. Οταν νιώσεις ότι είσαι έτοιμος για να ξεκινήσεις, προχώρησε ίσια μέσα από την πρώτη πόρτα. Ακολούθησε το τούνελ και θα φτάσεις στην Underworld Gate.

Πλησίασε την πύλη και στάσου πάνω στο σύμβολο, για να το ενεργοποιήσεις και να χαμηλώσεις τη force field που μπλοκάρει την επόμενη έξοδο από την οποία πρέπει να περάσεις. Αγνόησε προς το παρόν την Πύλη και συνέχισε κάτω το μονοπάτι, μέχρι να φτάσεις στο άγαλμα. Πιες πέντε ψυχές μέχρι να γεμίσεις το health coil σου. Συνέχισε κάτω το μονοπάτι μέχρι να φτάσεις σε μερικά γιγαντιαία σκαλοπάτια. Πήδηξε - σκαρφάλωσε τα σκαλιά αυτά, και συνέχισε μέχρι να φτάσεις σε ακόμη μεγαλύτερα σκαλοπάτια, στα οποία θα χρησιμοποιήσεις τα φτερά σου για να περάσεις. Η συνέχεια στις οθόνες σας...

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	90
ΣΕΝΑΡΙΟ	94
ΔΡΑΣΗ	65

80

Το Legacy of Kain: Soul Reaver απευθύνεται κυρίως στους πρώην χρήστες κονσολών, που τώρα έχουν περάσει στα PCs. Το παιχνίδι είναι πολύ καλοφτιαγμένο, ωστόσο ενώ ξεκινά με τις καλύτερες και πιο εντυπωσιακές προϋποθέσεις, κάπου χάνει το στόχο του, και αυτό αφορά κυρίως στη δράση του, η οποία στα συγκεκριμένα παιχνίδια αποτελεί τον πιο σημαντικό παράγοντα.

SIMULATION

NBA Inside Drive 2000

Ανάμεικτα συναισθήματα με κυρίευσαν όταν αντίκρισα τον τίτλο. Παιχνίδι μπάσκετ και μάλιστα από την εταιρία του θείου Bill, τη Microsoft! Μέχρι σήμερα, όλες οι προσπάθειες των εταιριών να σπάσουν την παντοκρατορία της Electronic Arts στο χώρο των αθλητικών παιχνιδιών αποδεικνύονταν άκαρπες. Ακόμα και η Microsoft, μετά την αποτυχία του NBA Inside Court Press αλλά και του πιο πρόσφατου International Soccer 2000, έδειχνε ανήμπορη να κάνει κάτι ουσιαστικό μπροστά στα τέρατα που άκουγαν στα ονόματα FIFA και NBA Live. Οι λέξεις που συνόδευαν όλες τις προσπάθειες των προγραμματιστών του θείου ήταν "καλό αλλά λίγο", και ο ίδιος ο θείος στριφογύριζε νευρικά στην πολυθρόνα του τραβώντας τα αυτιά του...

ΕΤΑΙΡΙΑ
MICROSOFT

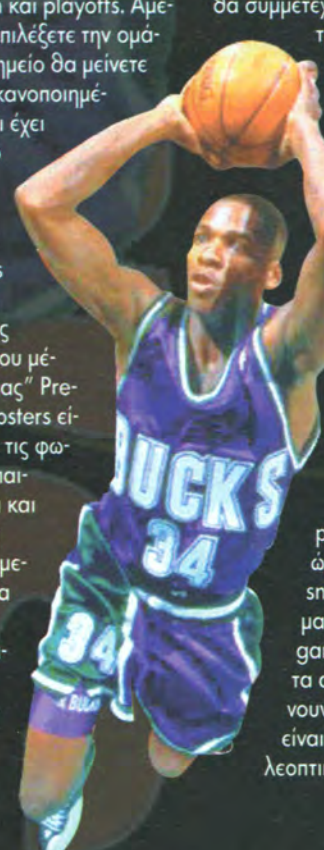
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P166, 32MB RAM, 2MB στην κάρτα γραφικών, 140MB στον σκληρό δίσκο και βέβαια WIN95 ή 98

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97096@central.ntua.gr

Η εισαγωγή είναι μάλλον χλιαρή και ήρεμη, μερικά highlights από αγώνες του NBA σε χαλαρό τέμπο... Ο Sir Charles, ξεθεωμένος, κοιτάζει προς την καντίνα, ο ταχυδρόμος στέλνει φιλάκια στις θαυμάστριές του στην κερκίδα και μέσα σε όλα ο Toni Kukoc φωνάζει "Go, Go, Go!", λες και παίζει στο Free Willy. Κάποια στιγμή, μια μεταλλαγμένη - προς το ηλεκτρονικό - φωνή ρωτάει: "What's the name of the game" και ενώ περιμένεις ένα ξέσπασμα, το βίντεο συνεχίζει σε χαμηλούς τόνους. Προσωπικά περίμενα περισσότερα, θεωρώ δε τα αντίστοιχα βίντεο της EA, ειδικά εκείνο του Live 98, σαφώς ανώτερα. Τέλος πάντων. Μην ξεχνάτε ότι το περιτύλιγμα μετρά. Αμέσως μετά βρισκόμαστε μπροστά στο μενού με τις επιλογές. Εδώ η Microsoft έχει κάνει πολύ καλή δουλειά. Η μετάβαση από τη μία οθόνη επιλογών στην άλλη γίνεται με εντυπωσιακό τρόπο, αφού ο τίτλος που επιλέξατε "ξεφυτρώνει" από κάποια άκρη της οθόνης, ενώ μπροστά στα μάτια σας παρελαύνουν μερικοί από τους κορυφαίους του NBA σε χαρακτηριστικά στιγμιότυπα. Οι συνδυασμοί των χρωμάτων, σε μαύρο φόντο, είναι εντυπωσιακοί, ενώ όλοι οι πίνακες είναι προσεγμένοι και καλοδουλεμένοι. Εκτός αυτού, τα μενού είναι πολύ λειτουργικά, και σπάνια θα αναρωτηθείτε "τώρα, αυτό πώς το αλλάζω;". Μόνη παραφωνία, κατά την ταπεινή μου γνώμη, η μουσική που ακούγεται στο background. Είπαμε, στο μπάσκετ ταιριάζουν περισσότερο οι techno και industrial ρυθμοί. Αν δεν υπάρχουν έξυπνες εναλλαγές, ο ήχος καταντά βαρετός.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- **ΑΝΩΤΑΤΟ**

Μόλις σταματήσετε να χαζεύετε και να παίζετε με τις ρυθμίσεις, είναι σίγουρο ότι θα επιλέξετε κάποια από τις επιλογές που οδηγούν στο παρκέ, τις single game, full season και playoffs. Αμέσως θα κληθείτε να επιλέξετε την ομάδα σας. Σε αυτό το σημείο θα μείνετε κάτι παραπάνω από ικανοποιημένοι, καθώς το παιχνίδι έχει επίσημη άδεια από το NBA και έτσι όλες οι ομάδες είναι εδώ με όλα τους τα αστέρια, από τους Rockets των Pippen, Hakeem και Barkley μέχρι τους Kings του Divac και του μέχρι πρότινος "δικού μας" Predrag Stojakovic. Τα rosters είναι εμπλουτισμένα με τις φωτογραφίες όλων των παικτών, ενώ περιέχονται και τα ακριβή στατιστικά στοιχεία της προηγούμενης περιόδου, ώστε να μάθετε τους παίκτες σας και να μην σουτάρετε τρίποντα με τον Mutombo ή να παίζετε με center τον Steve Kerr! Επόμενο βήμα σας είναι να επιλέξετε το χειριστήριο που θα χρησιμοποιήσετε. Αν δεν έχετε gamepad, ο χειρισμός είναι αρκετά πολύπλοκος, αφού περιλαμβάνει 7-8 πλήκτρα και σίγουρα απαιτείται κάποια εξοικείωση. Αν λοιπόν, εκτός από μπασκετόβιος, είστε και FIFA-δόρος, σας προτείνω -σε κουτί!- το δικό μου configuration. Βολεύει αρκετά, νομίζω. Στην ίδια οθόνη καθορίζετε με ποιον τρόπο θα συμμετέχετε στο παιχνίδι. Υπάρχουν τρεις επιλογές: Μπορείτε να ελέγχετε τον παίκτη που κρατάει την μπάλα κάθε φορά, να παίζετε το ρόλο ενός μόνο παίκτη της ομάδας και, τέλος, να συνδυάσετε τα δύο παραπάνω βοηθώντας τους συμπαίκτες σας με κάποιο έξυπνο "σκριν" ή παίρνοντας ιδανική θέση για να κερδίσετε επιθετικό ριμπάουντ.



ΣΤΟ ΓΗΠΕΔΟ

Κάπου εδώ τελειώνει το pre-game show και αρχίζει η ώρα της δράσης. Φορέστε τα snickers σας, βγάλτε τη φόρμα και πατήστε στο "play game". It's show time! Τα φώτα ανάβουν και οι ομάδες βγαίνουν στο παρκέ. Η παρουσίαση είναι λιτή. Δεν υπάρχουν τα τηλεοπτικά εφέ και οι τυμπανοκρου-







Ο Payton δουλεύει τον κόσμο.

σίες του NBA Live. Αυτό θα σας απογοητεύσει, σκεφτείτε όμως ότι ύστερα από μερικά παιχνίδια, όσο εντυπωσιακή και να είναι η παρουσίαση, στο τέλος θα τη βαρεθείτε και θα ψάχνετε εναγωνίως το Escape για να την παρακάμψετε. Κομμένες οι γκρίνιες, λοιπόν. Αλλωστε, τώρα αρχίζουν τα καλά νέα, που έχουν να κάνουν με την αναπαράσταση του σταδίου. Κάθε ομάδα έχει το γήπεδό της, πιστή μικρογραφία του πραγματικού. Οι οπαδοί, αν και ακίνητοι, έχουν σχεδιαστεί σωστά και είναι αληθοφανείς. Οσο για το παρκέ, τα λόγια περιττεύουν. Η γυαλάδα του έχει αποδοθεί στην εντέλεια και πάνω του εμφανίζονται με εκπληκτική ακρίβεια τα είδωλα των παικτών. Μια και ο λόγος για τους παίκτες, είναι το ίδιο καλοσχεδιασμένοι με τον περιβάλλοντα χώρο, και κάτι παραπάνω. Ενώ είναι εμφανής - και απόλυτα δικαιολογημένη - η πρόθεση των προγραμματιστών να αποδώσουν πιστά κυρίως τους παίκτες-κράχτες, η τελειομανία τους δεν τους άφησε να σταματήσουν εκεί. Ακόμα και ο τελευταίος παγκίτης έχει σχεδιαστεί με λεπτομέρεια! Το ύψος και ο όγκος κάθε μπασκετμπολίστα είναι ακόμα δύο παράμετροι που οι σχεδιαστές έλαβαν υπόψη. Ωστόσο και οι κινήσεις των παικτών είναι εντυπωσιακές και ρεαλιστικές, ενώ παρουσιάζουν αξιοσημείωτη ποικιλία, η οποία βέβαια εξαρτάται από τις δυνατότητες κάθε παίκτη. Υπάρχουν όλες οι γνωστές κινήσεις, από κοντινά lay ups μέχρι δύσκολα fade away jump shoots, κι από τρελά off balance μέχρι ψηλοκρεμαστά hooks. Για να μην αρχίσω να μιλάω για τα καρφώματα και τρελαθούμε όλοι! Επιπλέον, με το συνδυασμό του πλήκτρου turbo και των πλήκτρων κατεύθυνσης, ο παίκτης εκτελεί "μαγικές" ντρίπλες αλά Rivers (πίσω από την πλάτη, κάτω από τα πόδια...) με απώτερο σκοπό να στείλει τον αντίπαλο αμυντικό σπίτι του και την μπάλα στο πλεκτό, κάτω από τις επιδοκιμασίες του εκφωνητή που ουρλιάζει "he sticks it" και μας στέλνει όλους μαζί... Τι; Είπα του εκφωνητή;

Ναι. Υπάρχουν δύο εκφωνητές, οι Kevin Calabro και Marques Johnson, βιογραφικό των οποίων θα διαβάσετε -για ακόμη μία φορά - σε σχετικό box. Λένε τα ονόματα όλων των παικτών, ενώ χρωματίζουν τη φωνή τους κατάλληλα σε κάθε φάση. Αν και αρκετές φορές τα σχόλιά τους λίγη σχέση έχουν με το παιχνίδι ή είναι ετεροχρονισμένα, δεν μπορεί να παραβλέψει κάποιος την ποικιλία των φράσεών τους και το γέλιο που βγάζουν με αυτά που λένε... Ειδικά ο Marques είναι σωστός καραγκιόζης! Για παράδειγμα, αν είστε μόνοι σας και κάνετε lay up, θα τον ακούσετε να σας παρακαλάει με γελοία φωνή να καρφώσετε την επόμενη φορά ή, αν κόψετε την μπάλα στην κάθοδο, θα τον ακούσετε να σας κατσαδιάζει με φωνή γιαγιάς αλά Μιθριδάτη: "Μιχαλάκη, πάρε το χέρι σου από εκεί, μη!". Είναι, το γράφω ανεπιφύλακτα, ο καλύτερος σχολιασμός που έχω ακούσει μέχρι τώρα σε παιχνίδι!

Κι ο ήχος του σταδίου; Μμ, εδώ η Microsoft μας τα χαλάει. Μπορεί ο κόσμος να επιδοκιμάζει ή να αποδοκιμάζει κά-



Η αόρατη απειλή.





Κάπτεν Χουκ.

ΟΙ ΣΧΟΛΙΑΣΤΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ο Kevin Calabro είναι εδώ και 11 χρόνια εκφωνητής σταδίου για τους Seattle Supersonics. Το 1997 το περιοδικό "Sports Illustrated" του απέδωσε τον τίτλο του καλύτερου σχολιαστή αγώνων στο NBA.

Ο Marques Johnson θεωρείται σήμερα ένας από τους κορυφαίους αναλυτές αγώνων μπάσκετ. Ως μπασκετμπολίστας είχε μια υπερεπιτυχημένη καριέρα τόσο στο Πανεπιστημιακό πρωτάθλημα, όπου αναδείχτηκε "παίκτης της χρονιάς" το 1977, όσο και στο NBA, όπου αγωνίστηκε επί 11 χρόνια με τους Bucks, τους Clippers και τους Warriors. Πήρε μέρος σε 5 All Star games, ενώ στην καριέρα του είχε μέσο όρο πόντων 20,1. Συνεργάστηκε για τέσσερα χρόνια με τον Calabro στο σχολιασμό αγώνων των Sonics, πριν να υπογράψει συμβόλαιο με τη Fox Sports. Εχει εμφανιστεί και στον κινηματογράφο, αφού συμμετείχε στις ταινίες "White men can't jump" και "Speechless".



Επιλέξτε το σύστημα που θα ακολουθήσετε.



Η αρχική οθόνη του παιχνιδιού.

θε προσπάθεια, μπορεί ο ήχος να είναι πολύ καλός σε ποιότητα, δεν συγκρίνεται όμως με τίποτα με τον ήχο του NBA Live. Ούτε συνθήματα, ούτε παλαμάκια στο ρυθμό του "We will rock you", ούτε μουσική του στιλ ισπανικής αντεπίθεσης όταν η ομάδα βγαίνει στον αιφνιδιασμό... Το μόνο καλό είναι μερικές νότες από την 5η του Μπετόβεν, που αντηχούν μόλις ο αντίπαλος χάσει βολή. Κρίμα...

ΠΕΡΙ GAMEPLAY

Ας περάσουμε τώρα στο ουσιαστικότερο κομμάτι. Τι γίνεται με το gameplay; Εδώ πρέπει να δώσετε προσοχή. Με λίγη εξάσκηση, ύστερα από λίγες μέρες θα είστε σε θέση να νικήσετε οποιαδήποτε ομάδα στο Rookie level. Ομως, μετά τα πράγματα σκουραίνουν. Ακόμα και στο Veteran level, που δεν είναι το δυσκολότερο, οι αντίπαλοι point guards θα σας αποφεύγουν σαν να μην υπάρχετε, οι ψηλοί θα καρφώνουν ακατάπαυστα στα μούτρα σας ενώ, αν αφήσετε οποιονδήποτε παίκτη του αντιπάλου αμαρκάριστο από μέση απόσταση, θα δεχτείτε καλάθι. Επίσης, στην επίθεση θα σας σφυρίζουν συνέχεια επιθετικά φάουλ και 3 δευτερόλεπτα, ενώ οι τάπες θα πέφτουν σαν το χαλάζι... Η δυσκολία του παιχνιδιού είναι όντως αυξημένη και είναι αυτή που ώθησε τον reviewer του "Gamespot" να το θάψει. Για μένα, όμως, το δυνατότερο σημείο του παιχνιδιού είναι εδώ: Η τεχνητή νοημοσύνη των παικτών βρίσκεται σε πολύ υψηλά επίπεδα και ώρες ώρες νομίζεις ότι παρακολουθείς κανονικό παιχνίδι του NBA. Ρίξτε μια ματιά σε οποιοδήποτε ριπλέι και θα δείτε τους forwards να ανεβαίνουν για σκριν, τους περιφερειακούς να κάνουν κύκλους για να ξεμαρκαριστούν, τους ψηλούς να προσπαθούν να σας βάλουν πλάτη. Οταν επιτίθεστε, θα εντυπωσιαστείτε βλέποντας τους αμυντικούς να κάνουν double team στον καλύτερο παίκτη σας. Αυτό που κάποιος ανεύθυνος και ανεγκέφαλος reviewer ονόμασε εκνευριστικό, εγώ το ονομάζω βάθος και ουσία... Οταν ένα παιχνίδι είναι εύκολο, όπως είναι το Live, ύστερα από έναν μήνα το βαριέσαι. Το ίδιο θα συνέβαινε βέβαια και αν ήταν πολύ δύσκολο. Το Inside Drive φαίνεται πως αγγίζει τη χρυσή τομή. Οσο περισσότερο ασχολείσαι μαζί του, ανακαλύπτεις καινούρια στοιχεία και, άρα, τόσο πιο πολύ το ευχαριστιέσαι. Επιπλέον, αν ήταν εύκολο, δεν θα ήταν ανάγκη να δώσετε έμφαση σε μία άλλη αναπόσπαστη διάσταση του μπάσκετ, που δεν είναι άλλη από το στήσιμο και την τακτική της ομάδας. Σε αυτό το σημείο οφείλουμε να βγάλουμε το καπέλο στην εταιρία του θείου για τη φοβερή δουλειά που έχει κάνει. Υπάρχει πληθώρα τυποποιημένων συστημάτων, από τα οποία καλείστε να επιλέξετε κάθε φορά το κατάλληλο, ώστε να αντεπεξέλθετε στις απαιτήσεις του αγώνα. Για παράδειγμα, είστε πίσω στο σκορ και θέλετε οπωσδήποτε τρίποντο, τι κάνετε; Απλώς, διαλέγετε ένα από τα διαθέσιμα συστήματα (συγκεκριμένα, για να βγάλετε ελεύθερο παίκτη στο τρίποντο υπάρχουν 5 διαφορετικοί τρόποι), το ακολουθείτε πιστά, ο Iverson μένει μόνος του, σηκώνεται, σουτάρει και... κάνει airball!


Οι αθόρυβοι.


Ο ταυρομάχος.

Βλέπετε, το μπάσκετ είναι ένα άθλημα που απαιτεί ακρίβεια. Πάρτε το jump shoot, για παράδειγμα. Πρέπει να αφήσετε την μπάλα να φύγει όταν βρίσκεστε στο υψηλότερο σημείο του άλματός σας. Αν την αφήσετε κατά την άνοδο, πάει ψηλά, κατά την κάθοδο, χαμηλά. Ολα αυτά μη σας τρομάζουν. Σιγά σιγά θα συνηθίσετε και θα περάσετε πολλές ώρες με το CD του NBA ID στο drive χωρίς να το καταλάβετε. Δεν μου αρέσουν τα μεγάλα λόγια, όμως πιστεύω ακράδαντα ότι πρόκειται για το καλύτερο παιχνίδι μπάσκετ


Ιπτάμενος & τζέντλεμαν.

Ο ΠΑΙΚΤΗΣ ΤΟΥ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ

Ο παίκτης που εικονίζεται στο κουτί του NBA ID 2000 είναι ο shooting guard των Bucks Ray Allen, ένα από τα ανερχόμενα αστέρια του NBA, με συμμετοχή στο τελευταίο All Star game. Οι προγραμματιστές επωφελήθηκαν της άριστης τεχνικής του κατάρτισης, και έτσι, πολλές από τις κινήσεις που κάνουν οι παίκτες στο Inside Drive 2000 ανήκουν σε αυτόν.



ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟ CONFIGURATION

Πλήκτρο	Επίθεση	Αμυνα
A		Κλέψιμο
S	Πάσα	Αλλαγή παίκτη
D	Σουτ/προσποίηση/άλμα	Αλμα για κόψιμο ή ριμπάουντ
W	Turbo	Turbo
Q	Πίβοτ	
E	Ζητάς/κάνεις σκριν	Προσπάθεια να κερδίσεις επιθετικό φάουλ
Αριστερό Alt	Αργός/γρήγορος ρυθμός	Στενό/χαλαρό μαρκάρισμα

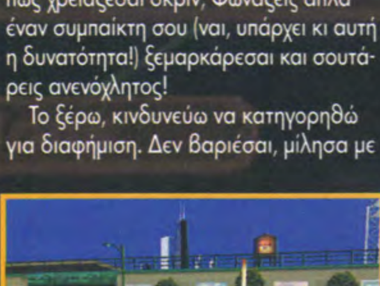
Ας σημειωθεί ότι στόχος του προαναφερόμενου πίνακα δεν είναι να εξηγήσει τα controls του παιχνιδιού, αλλά να δώσει ένα εύχρηστο και λειτουργικό configuration. Για περισσότερες λεπτομέρειες ανοίξτε το manual και - οπωσδήποτε - το directory στο CD του παιχνιδιού που ονομάζεται Goodies και δεν περιέχει κατάλογο με φαγητά, αλλά αναλυτικό και πολύ καλογραμμένο manual σε μορφή Acrobat Reader.



Μάτια ερμητικά κλειστά.

που έχει βγει μέχρι τώρα, μίλια μακριά από κάθε προηγούμενη προσπάθεια, κυρίως για το ρεαλισμό που προσφέρει. Σε μαρκάρει ψηλότερος αλλά πιο αδύνατος παίκτης; Τον πας καρότσι μέχρι το καλάθι και καρφώνεις μες στα μούτρα του... Σε μαρκάρει παίκτης ογκώδης και δυσκίνητος; Ρολάρεις πάνω στο σώμα του, τον βάζεις πλάτη και ξανακαρφώνεις... Μήπως χρειάζεσαι σκριν; Φωνάζεις απλά έναν συμπαίκτη σου (ναι, υπάρχει κι αυτή η δυνατότητα!) ξεμαρκάρεσαι και σουτάρεις ανενόχλητος!

Το ξέρω, κινδυνεύω να κατηγορηθώ για διαφήμιση. Δεν βαριέσαι, μίλησα με τον θείο Bill προχτές, τα λεφτά τα έχει καταθέσει σε έναν γνωστό λογαριασμό στην Ελβετία, οπότε τι ανάγκη έχω...



Τα μαύρα φεγγάρια του έρωτα.

ΓΚΡΙΝΙΕΣ (;)

Σίγουρα το παιχνίδι έχει αδυναμίες. Η πιο χτυπητή είναι ότι στο multiplayer mode δεν υπάρχει η δυνατότητα σύνδεσης με modem, ούτε μέσω Δικτύου ούτε μέσω τηλεφώνου! Σοβαρότατη παράλειψη, θα έλεγα... Παρ' όλα αυτά, με τις καινούριες δυνατότητες που προσφέρει η USB μπορούν να παίξουν ταυτόχρονα περισσότεροι από δύο παίκτες. Πάλι καλά. Αλλη μία αδυναμία που εντόπισα έχει να κάνει με τα σουτ πίσω από το επίπεδο του ταμπλό. Θα μου πεις, γιατί να σουτάρω από εκεί. Συμβαίνει όμως πολλές φορές να μένουν ένα - δύο δευτερόλεπτα για το τέλος της επίθεσης και να βρίσκεστε αποκλεισμένος στην άβολη αυτή θέση... Αν είχα την μπάλα εγώ (ή έστω ο κολλητός μου, ο Μιχαλάκης ο Ιορδανίδης), μάλλον θα επιχειρούσα κάποιο ψηλοκρεμαστό σουτ της απελπισίας, ή, αν βρισκόμουν κοντά στο καλάθι, θα δοκίμαζα lay up. Αντί γι' αυτά, θα δείτε με αγανάκτηση τον παίκτη σας να σουτάρει στην πίσω μεριά του ταμπλό, λες και το στεφάνι είναι απέξω... Επίσης, δεν έχει προσεχθεί αρκετά η τρισδιάστατη απεικόνιση των ρεπόρτερ που κάθονται κοντά στην μπασκέτα, με αποτέλεσμα από μια πλάγια κάμερα να μοιάζουν με χάρτινοι.

Ολα αυτά όμως, τελικά, δεν είναι και τόσο σημαντικά και δεν μπορούν να μετριάσουν την εντύπωσή μου για το παιχνίδι. Το συνιστώ ανεπιφύλακτα, ειδικά σε όσους δίνουν σημασία στη λεπτομέρεια και σε όσους ψάχνουν ένα παιχνίδι που θα τους κρατήσει απασχολημένους για



Το κουλό χέρι του νόμου.



Ο ταχυδρόμος χτυπάει πάντα δυο φορές.

πολύ καιρό. Μένει μόνο να δούμε την απάντηση της ΕΑ που θα έρθει, όπως μπορείτε να καταλάβετε και μόνοι σας, με το NBA Live 2000. Βρισκόμαστε αναμφισβήτητα μπροστά σε μια επικείμενη σύγκρουση γιγάντων, από την οποία κερδισμένοι θα βγούμε τελικά εμείς, οι gamers.

ΤΕΛΙΚΑ...

Δεν ξέρω αν συμφωνείτε μαζί μου, αλλά προς το παρόν η πλάστιγγα γέρνει προς το μέρος του θείου. Αν, δε, λάβετε υπόψη τη σχετικά χαμηλή τιμή στην οποία διατίθεται το NBA ID 2000 (γύρω στις 7.000), θα καταλάβετε ότι το σχέδιο επίθεσης ήταν αρκετά έξυπνο εκτός από εμπνευσμένο. Το σημερινό επεισόδιο τελειώνει λοιπόν με τον Bill να κάθεται αναπαυτικά στον καναπέ του, καπνίζοντας ήρεμος το πούρο του. Το εγχείρημα πέτυχε, κι αν συνυπολογίσει κάποιος τη δεδομένη επιτυχία του Age of Empires 2, ο θειούλης έχει κάθε δικαίωμα να πανηγυρίζει... Ως πότε, όμως; PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	86
GAMEPLAY	92
ΑΝΤΟΧΗ	92

91



Το καλύτερο μπάσκετ της αγοράς, σε τιμή έκπληξη!

Με δυο λόγια...

Από αυτή τη στήλη οι συντάκτες μας θα σας ενημερώνουν κάθε μήνα για όσα παιχνίδια πέρασαν από τα χέρια τους (και βέβαια... από τον υπολογιστή τους), αλλά δεν έκριναν σκόπιμο να τα περιγράψουν σε αναλυτικά reviews.

ABOMINATION: THE NEMESIS PROJECT

REVIEWER	ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	61%

Το Abomination είναι ένα πολύ μέτριο παιχνίδι, το οποίο ανήκει στην κατηγορία των strategies. Μια καταστροφική επιδημία σάρωσε των κόσμο και αυτοί που επέζησαν σε κάθε πόλη ενώθηκαν και σχημάτισαν ένα τάγμα με επιεικώς "άρρωστες" ιδέες. Εν τω μεταξύ, στην Αγγλία, κάτι άλλοι επιζώντες, προφανώς έχοντας περισσότερο σώας τας φρένας, άνοιξαν τις πόρτες του Project Nemesis, όπου φυλάσσονταν 6 πράκτορες τέλεια εκπαιδευμένοι. Ε, λοιπόν, η αποστολή σας, ούτε λίγο ούτε πολύ, είναι να χρησιμοποιήσετε αυτούς τους πράκτορες και να εξολοθρεύσετε τους "άρρωστους", εκτελώντας παράλληλα κάποια άκρως βαρετά objectives. Τα γραφικά του τίτλου επιβεβαιώνουν τη μετριότητά του, καθώς είναι απλά και βαρετά, εκτός από μερικές σπάνιες αλλαγές στο περιβάλλον. Από τον ήχο επίσης μην περιμένετε πολλά. Το gameplay πέφτει αμέσως από τις τρεις πρώτες αποστολές και μόνο το multiplayer ανεβάζει λίγο το επίπεδο του παιχνιδιού, αλλά μόνο σε cooperative game. Εάν δεν αρέσκεστε να περιπλανιέστε σε δρόμους όπου υπάρχουν μόνο πτώματα και θέλετε να πυροβολείτε ό,τι βλέπετε, καλύτερα να αποφύγετε το Abomination.





LINKS LS 2000

REVIEWER	ΝΑΣΟΣ ΜΠΕΛΛΟΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	79%

Το γκολφ στην Ελλάδα είναι ένα άθλημα που ευτυχώς ή δυστυχώς έχει ελάχιστους οπαδούς. Ο λόγος; Μα εδώ δεν υπάρχουν γήπεδα ποδοσφαίρου, θα φτιάξουμε γήπεδα για γκολφ; Αφήστε που το γκαζόν απαιτεί διαρκές πότισμα και φροντίδα, υπευθυνότητες που δεν διακρίνουν τους αρμοδίους των γηπέδων στην Ελλάδα. Τέλος πάντων, εξαιτίας του περιορισμού αυτού, οι οπαδοί του γκολφ ασχολούνται με τις εξομοιώσεις του αθλήματος στον υπολογιστή. Μια τέτοια εξομοίωση παρουσιάζουμε αυτό το μήνα. Πρόκειται για το Links LS 2000 της Microsoft (και εδώ). Το παιχνίδι αποτελεί τον τελευταίο (χρονικά) τίτλο της ομώνυμης σειράς, η οποία διακρίνεται κυρίως για τον τεχνικό τομέα της εξομοίωσης του χτυπήματος. Για τους πιο αμαθείς από εσάς (δηλαδή... όλους;), το παιχνίδι παρέχει τη δυνατότητα της χρήσης του εύκολου χτυπήματος (swing), σύμφωνα με το οποίο απλά πατάτε δύο φορές το κουμπί του ποντικιού για να ρυθμίσετε τη δύναμη που βάζετε κάθε φορά. Οι άλλες, πιο εξελιγμένες και πιο ρεαλιστικές κινήσεις-χτυπήματα, δεν θα λέγαμε ότι προτείνονται στον καθένα, μια και σχετίζονται ακόμη και με την πορεία που θα διαγράψει το ποντίκι πάνω στο mouse pad σας! (αν γίνετε master του παιχνιδιού, θα σας ικανοποιήσει απόλυτα η τεχνική του χτυπήματος στο Links LS 2000).





Τώρα όσον αφορά στο παιχνίδι γενικότερα, μπορείτε να τροποποιήσετε αρκετές από τις επιλογές του, από το χρώμα της φανέλας του συμπαθητικού μεσήλικα που μάλλον είναι διάσημος (κάποιος κ. Palmer) μέχρι και τα τουρνουά και τις πίστες στις οποίες μπορείτε να αγωνιστείτε. Μια και η αναφορά στις τροποποιήσεις, μπορείτε να τροποποιήσετε επίσης το μέγεθος εγκατάστασης στον υπολογιστή σας και να γλιτώσετε έτσι από τα 722MB (!!!) του full install. Αν αναρωτιέστε πού χωράνε όλα αυτά τα MB, αναφέρουμε ότι το παιχνίδι αποτελείται από 3 CDs, το ένα εκ των οποίων περιέχει εγκυκλοπαιδικά φιλμάκια για περιοχές όπου διεξάγονται γνωστά τουρνουά γκολφ (γιαμ γιαμ, πόσο ενδιαφέρον φαντάζει...).



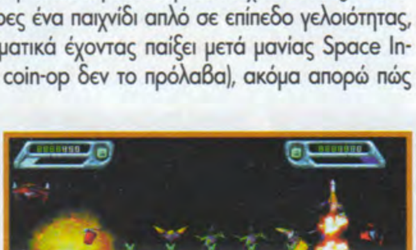
SPACE INVADERS

REVIEWER	ΣΩΤΗΡΗΣ ΜΠΕΛΛΟΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	79%

Σχεδόν είκοσι χρόνια έχουν περάσει από τότε που πρωτοκυκλοφόρησε το θρυλικό -με όλη τη σημασία της λέξης- Space Invaders στις αίθουσες των coin-op. Επρόκειτο για ένα παιχνίδι απλό στη σύλληψη αλλά τρομερά διασκεδαστικό και εθιστικό, γεγονός που είχε ως αποτέλεσμα τρελά κέρδη για κάθε αίθουσα που το φιλοξενούσε. Το όλο "κόλπο" στηριζόταν στα εξής: Ελέγχατε ένα μικρό pixel-ιασμένο τανκ (και όχι διαστημόπλοιο όπως νόμιζαν πολλοί, του υπογράφοντος συμπεριλαμβανομένου) και, κινούμενοι αριστερά και δεξιά κατά μήκος ενός νοητού οριζόντιου άξονα, προσπαθούσατε να διαλύσετε κάθε λογής εξωγήινους εισβολείς παρατεταγμένους σε σχηματισμό... ορδής, η οποία σιγά σιγά κατέβαινε. Μόλις έφτανε στο επίπεδο του τανκ, τότε... KABOOM! Πάει ένα κανονάκι (οι πιο παλιοί φαντάζομαι να γνωρίζουν τη συγκεκριμένη ορολογία). Τώρα θα αναρωτηθείτε γιατί χρησιμοποιώ μία ολόκληρη παράγραφο από τον -πάντα- πολύτιμο χώρο του "PC Master" για να σας εξηγήσω το gameplay ενός παιχνιδιού που οι περισσότεροι ενδέχεται να μη γνωρίζουν καν, αντί να περάσω στα του τρέχοντος τίτλου. Απλά γιατί το νέο Space Invaders είναι ίδιο με το παλιό (ή σχεδόν ίδιο τουλάχιστον).



Εντάξει, σίγουρα τα γραφικά είναι πολύ καλύτερα από ό,τι τότε, υπάρχει κάποιο δείγμα ήχου (με ορισμένα bit-άτα συμπαθητικά κομμάτια) και όχι παραφωνίας (θυμάστε τα μπλιπ, μπλοπ κ.λπ.), το gameplay έχει εμπλουτιστεί με αρκετά εντυπωσιακά power up και δυναμικούς τελικούς κακούς (μαμάδες ή bosses για τους θαμώνες των coin-op). Το κυριότερο όμως, το γνωστό καλό gameplay του Space Invaders, είναι εδώ. Οσοι λοιπόν αναπολείτε το παρελθόν και θεωρείτε πως το αυθεντικό παιχνίδι (μέσω κάποιου emulator πάντα) δεν σας συγκινεί πια, τότε μπορείτε να ευχαριστείτε την Activision για αυτό το remake. Και αν, εφόσον έχετε πέσει με τα μούτρα πάνω του, ακόμα προτιμάτε τις παλιές καλές μέρες, τότε μη σκάτε. Αν τερματίσετε το παιχνίδι (η αφεντιά μου τα κατάφερε με τη δεύτερη κιόλας φορά - παλιά μου τέχνη κόσκινο!), τότε εκτός από το τελικό video, θα ανταμειφθείτε με την κλασική έκδοση του παιχνιδιού! Ως αποτέλεσμα, θα παίζετε με τις ώρες ένα παιχνίδι απλό σε επίπεδο γελοιότητας, αλλά τόσο εθιστικό. Πραγματικά έχοντας παίξει μετά μανίας Space Invaders στο Atari 2600 (το coin-op δεν το πρόλαβα), ακόμα απορώ πώς ένα τέτοιο παιχνίδι μπορεί να μου προκαλέσει το ενδιαφέρον εν έτει 1999. Κι όμως. Οι υπόλοιποι, πάντως, οι ανήκοντες στην κατηγορία "μα τι είναι το Space Invaders, τελικά", απλά ανοίξτε κανένα βιβλίο (ή περιοδικό ή οτιδήποτε). Λίγα μαθήματα ιστορίας ποτέ δεν βλάπτουν...



TRIVIAL PURSUIT
MILLENNIUM EDITION

REVIEWER	ΣΩΤΗΡΗΣ ΜΠΕΛΛΟΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	05%

Πόσες φορές χτυπούν ανά δευτερόλεπτο τα φτερά μιας μύγας; Ποιος ήταν ο πρώτος πρωθυπουργός του Ισραήλ; Από τι αποτελείται ένας κομήτης; Ερωτήσεις, τις απαντήσεις των οποίων δεν πρόκειται ποτέ να ξεχάσω! Οχι ότι τις ήξερα, προς Θεού, αλλά, με τόσες ώρες Trivial Pursuit τις έχω μάθει -και πολλές ακόμη πιο απίθανες!- κυριολεκτικά απέξω!



Το Trivial Pursuit ME αποτελεί την έκδοση "της χιλιετίας" του δημοφιλούς παιχνιδιού για τους συμβατούς. Φυσικά, μόλις έμαθα ότι το είχε πάρει ο brother για review, τα περασμένα μεγαλεία ξύπνησαν μέσα μου (προκαλώ όποιον θέλει για μία Trivial αναμέτρηση - Βαγγέλη, μπορεί να το ξέχασες, αλλά εγώ θυμάμαι ότι κερδίζω 2-1!!!) και με εντελώς "δημοκρατικές" διαδικασίες το επιθυμητό CD περιήλθε αρχικά στην κατοχή μου και, εν μέσω άκρατων πανηγυρισμών, στο driver του υπολογιστή μου. Φυσικά, ο αδελφός μου κάτι φώναζε περί "ερωτήσεων εκτός τόπου και χρόνου", περί "αυτών των Αμερικανών που είναι στον κόσμο τους", αλλά υπολόγιζα ότι τον είχε επηρεάσει η επικείμενη -τότε- επίσκεψη του PlanetKiller, συγγνώμη πλανητάρχη Bill Clinton και δεν έδωσα ιδιαίτερη σημασία. Μέχρι φυσικά την πρώτη ερώτηση. Τι με ενδιαφέρουν εμένα, βρε άνθρωποι, τα αμερικανικά πολυκαταστήματα ή τα αμερικανικά τηλεπαιχνίδια; Πώς στην ευχή να ξέρω για το baseball; Για ποδόσφαιρο δεν λέω, ό,τι θέλετε, για basket OK αλλά για WNBA (NBA γυναικών) και baseball; Και τι ερωτήσεις ιστορίας είναι αυτές; Τουλάχιστον στο ευρωπαϊκό Trivial υπήρχε Βυζάντιο, υπήρχε Ρώμη, υπήρχε Ελληνική/Γαλλική επανάσταση.

Δύο τινά μπορεί να συμβαίνουν: Ή η κυκλοφορία του παιχνιδιού στην Ελλάδα οφείλεται σε κάποιο τραγικό λάθος ενός sales manager ή νομίζουν πως ό,τι έχει σχέση με Αμερική ενδιαφέρει τον οποιονδήποτε. Φυσικά, εντελώς απογοητευμένος, σκεφτόμουν να συγκεντρώσω τα θετικά του τίτλου και, παρουσιάζοντάς τα, να δώσω στο παιχνίδι μια όσο το δυνατόν περισσότερο ανώδυνη βαθμολογία. Βλέπετε, το επιτραπέζιο Trivial Pursuit κατέχει μια εξέχουσα θέση στην καρδιά μου, δεν θα μπορούσα λοιπόν να θάψω την PC έκδοσή του χωρίς να της δώσω έστω μια δεύτερη ευκαιρία. Ετσι, κατέγραψα στα θετικά τις άφθονες ερωτήσεις, την παρουσίασή τους με ποικίλο και άφθονο speech αλλά και την παρουσία ενός ηχητικού παρουσιαστή που σχολιάζει τα τεκταινόμενα στο παιχνίδι. Βέβαια, καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού κάτι δεν μου "πήγαινε". Βλέπετε είχα συνηθίσει τόσα χρόνια Trivial παρέα με μορφωμένους, εξευγενισμένους ανθρώπους και όχι με μια βλαχοαμερικανική φωνή να καταφεύγει σε κινηματογραφικά κλισέ όπως "You know the drill", "History; My mom would love you", "Science; You gooot it!" και, άκουσον άκουσον "let's go cowboy!!!".

Συμπέρασμα; Αν δεν είστε Αμερικανός υπήκοος, μείνετε μακριά του! Πρόκειται για έναν τίτλο που μάλλον από λάθος κυκλοφόρησε στην Ελλάδα, καθώς ούτε μία στο εκατομμύριο δεν θα απασχολήσει κάποιον πολίτη της χώρας μας. Δεν θα μπορούσατε να επενδύσετε χειρότερα τα χρήματά σας.

HINTS & TIPS

Γεια σας και πάλι, καλοί μου φίλοι και υπήκοοι, και καλά Χριστούγεννα, μια και αυτό είναι το τελευταίο τεύχος του περιοδικού μας πριν από τις γιορτές. Και αυτό το μήνα είμαστε μαζί σας, για να σας προσφέρουμε πολύτιμη βοήθεια σε όποιο πρόβλημα πιθανόν έχετε με το αγαπημένο σας παιχνίδι. Και γράφω "είμαστε", γιατί αυτό το μήνα στη στήλη μου φιλοξενώ τον εκλεκτό συνάδελφο Νάσο Μπέλλο, ο οποίος, με αφορμή την παράκληση μιας απελπισμένης αναγνώστριας, με εφοδίασε με μερικά κολπάκια για το Final Fantasy 7, τα οποία δημοσιεύω με μεγάλη μου ευχαρίστηση. Δεν σταματάμε όμως εδώ, καθώς υπάρχει πολύ και καλό "πράγμα" αυτό το μήνα.

Του Nosferatu

FINAL FANTASY VII

Ξεκινάμε, λοιπόν, αυτό το μήνα με την "παρέμβαση" του Νάσου αναφορικά με το Final Fantasy VII, την οποία δημοσιεύω αυτούσια:

"Απάντηση προς την κ. Κατερίνα Κ. (Αικατερίνη Καλαμπόκη) σχετικά με το Weapon στο Final Fantasy 7.

Στο guide του Final Fantasy 7 δεν συμπεριλήφθηκαν οδηγίες για το πώς 'εξαλείφονται' τα 2 από τα 4 μηχανικά τέρατα που αποτελούν το Weapon κυρίως λόγω έλλειψης χώρου, αλλά και γιατί λάβαμε υπό-





ψη ότι δεν είναι απαραίτητη η μονομαχία με αυτά τα δύο κτήνη για να ολοκληρωθεί το παιχνίδι.

Λοιπόν, στον υποβρύχιο διάδρομο, λίγο πριν από την αποβάθρα με τα υποβρύχια της Shinra, θα σας επιτεθεί κάποια στιγμή ένα Ghost Ship. Αν το κάνετε morph, θα μεταμορφωθεί σε guide book. Δώστε το guide book στο γεράκο του επάνω ορόφου στο ανατολικό σπίτι στην Kalm και θα πάρετε το underwater material. Με αυτό θα μπορείτε να αναπνέετε κάτω από το νερό και δεν θα έχετε το χρονικό περιορισμό που είχατε πριν για να σκοτώσετε το Emerald Weapon.



Απαραίτητος ελάχιστος εξοπλισμός σε materia (αν είναι master level ακόμη καλύτερα):

Ο ισχυρότερος χαρακτήρας θα πρέπει να έχει Final Attack συνδεδεμένο με Phoenix (για να μην πεθαίνει ποτέ), HP Absorb συνδεδεμένο με Knights Of The Round, Magic Plus και W-Summon.

Οι υπόλοιποι θα λειτουργούν ως βοηθητικοί με Mime, Counter Attack, Restore + All και θα πρέπει να γεμίζουν συνεχώς τα MP του κεντρικού χαρακτήρα, τα οποία θα μειώνονται κατά 500 σε κάθε διπλή επίσκεψη των 'Ιπποτών'. Τέλος, καλό είναι να έχετε εξοπλίσει τους χαρακτήρες με Speed Plus ή ακόμη και Sprint Shoes, μια και τα Ribbons ή το Safety Bit δεν είναι απαραίτητα για αυτές τις δύο μονομαχίες. Ως λάφυρο θα πάρετε το Earth Harp, το οποίο θα ανταλλάξετε με ένα 'Master-Materia-Set' τριών κομματιών από τον ίδιο γεράκο στην Kalm.

Οσο για το Ruby Weapon (αυτό δίπλα στο Gold Saucer), δεν είναι ανίκητο. Πρέπει να περιμένετε κάποιον χρόνο μέχρι να μπήξει τα 'άκρα' του στο έδαφος και μετά αρχίστε τις επικλήσεις των Knights of the Round (για το γνωστό 130.000 damage) και του Hades για να το υπνωτίζουν στα διαστήματα που γεμίζει η μπάρα χρόνου των υπόλοιπων χαρακτήρων. Ο βασικός εξοπλισμός είναι λίγο πολύ ο ίδιος με τη προσθήκη του Hades στον εξοπλισμό του ισχυρού-βασικού χαρακτήρα σας. Α, και κάτι βασικότατο: Πριν να μπήξει τα άκρα του στο έδαφος, θα εκκινήσει δύο Whirl sands. Φροντίστε να μη βρίσκεται ο βασικός χαρακτήρας σας ανάμεσα στους δύο που θα εξαφανιστούν κάτω από την άμμο. Τελικά, θα πάρετε ένα Desert Rose, το οποίο ανταλλάσσεται με ένα Gold Chokobo.

Σημείωση: Στο video με την ελευθέρωση των Weapons εμφανίζονται 4 και όχι 2 Weapons.

Αυτά, Nosferatu, μπορείς να συνεχίσεις."





FIFA 2000

Δεν νομίζω πως υπάρχει κάποιος που θα πίστευε ότι ένα από τα καλύτερα παιχνίδια της χρονιάς θα ξέφευγε από τα "νύχια" μου. Αν







λοιπόν θέλετε να κάνετε τη ζωή σας στα γήπεδά του πιο διασκεδαστική, δώστε, καθώς παίζετε, έναν από τους ακόλουθους κωδικούς:

- **Burnaby:** Αλλάζει τον αγωνιστικό χώρο.
- **Dizzy:** Alien mode (εμφανίζονται εξωγήινοι).
- **Hooligan:** Επιπλέον (bonus) ομάδες.





- **Momoney:** Απεριόριστος τραπεζικός λογαριασμός.
- **Modelightsout:** Κολλώδες γήπεδο.
- **Sizzle:** Παίξτε με κεραυνούς που πέφτουν στο γήπεδο!

Αν τώρα θέλετε να παίξετε σε ασπρόμαυρο mode, αυτό είναι πολύ απλό καθώς το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να επιλέξετε να παίξετε έναν αγώνα ανάμεσα σε 2 classic ομάδες. Αν όμως θέλετε να δείτε το παιχνίδι σε πορτοκαλί απόχρωση, τότε απλώς επιλέξτε έναν αγώνα μεταξύ μίας classic ομάδας και μίας σύγχρονης.



NBA LIVE 2000

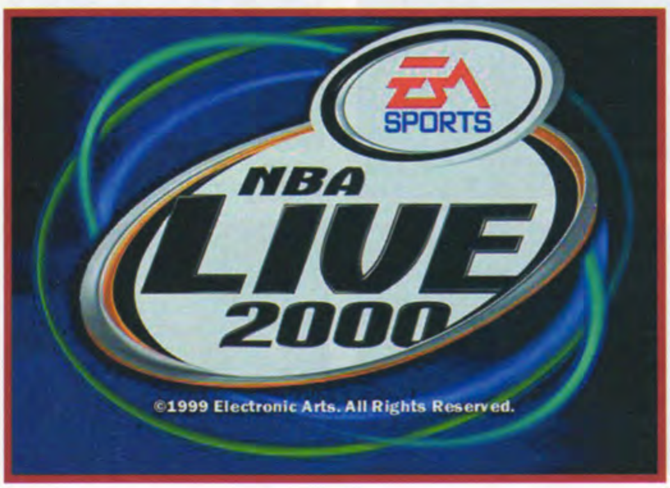
Φυσικά το... κατάστημα διαθέτει και κολπάκια για το "αδελφάκι" του FIFA 2000, το NBA Live 2000. Αν θέλετε να προσθέσετε νέα στοιχεία στη μάχη σας με τα θηρία του μαγικού κόσμου του NBA, κάνετε κάτι από τα ακόλουθα:

- **Isaiah Thomas:** Αν θέλετε να "ξεκλειδώσετε" αυτόν τον παίκτη και να μπορέσετε να τον συμπεριλάβετε στα rosters των ομάδων, θα πρέπει να πραγματοποιήσετε 15 κλεψίματα σε ένα παιχνίδι.
- Αν τώρα θέλετε να κάνετε το ίδιο με την "αυτού μεγαλειότητα", τον Michael Jordan, επιλέξτε έναν αγώνα "ένας εναντίον ενός" σε superstar mode και κερδίστε τον!



- **Δυνατά καρφώματα:** Ενώ βρίσκεστε στο κυρίως μενού, πληκτρολογήστε "redrover". Αν το κάνατε σωστά, θα πρέπει να ακούσετε έναν θόρυβο που σημαίνει πως το cheat ενεργοποιήθηκε.







HINTS & TIPS

GRAND THEFT AUTO 2

Ποιος είπε πως το έγκλημα δεν αφήνει κέρδος. Αφήνει και παρ' αφήνει (αρκεί βέβαια να μη σε πιάσουν!). Για του λόγου το αληθές, δεν έχετε παρά να παίξετε το GTA 2, ένα παιχνίδι που αναμένεται να αποκτήσει αρκετούς φίλους (και πιθανότατα και αντιπάλους). Τέλος πάντων, όπως και να έχει το πράγμα, ορίστε μερικοί κωδικοί γι' αυτό:



- Δώστε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς ως όνομα, για να ενεργοποιήσετε την αντίστοιχη λειτουργία (σημ.: μερικοί μπορεί να μη λειτουργήσουν σε κάποια από τις δύο εκδόσεις του παιχνιδιού - US και UK έκδοση). Αρχικά, λοιπόν, θα πρέπει να δώσετε ως όνομά σας το GOURANGA, για να λειτουργήσουν και οι υπόλοιποι κωδικοί.
- **Yakuzadeath** - God Mode
- **Rsjabber** - God Mode
- **Livelong** - God Mode (Αλλά μπορείτε ακόμη να συλληφθείτε)
- **Blastboy** - Ολα τα όπλα διαθέσιμα
- **Navarone** - Το ίδιο με το παραπάνω
- **Losefeds** - Παίζετε χωρίς την ενοχλητική παρουσία της αστυνομίας
- **Desires** - Μεταβαίνετε στο ανώτατο επίπεδο καταζήτησης
- **Highfive** - 5x πολλαπλασιαστής
- **Bigscore** - 10.000.000 πόντοι





- **Beefcake** - Μεγαλώνει τη βιαιότητά σας
- **Iamasucker** - God Mode
- **Coolboy** - Αυξάνει τα χρήματα
- **Muchcash** - Κάνει το ίδιο ακριβώς (με όριο τα $500.000)
- **Forallgt** - Ολα τα όπλα διαθέσιμα
- **Godofgta** - Ολα τα όπλα και ο εξοπλισμός τους διαθέσιμος
- **Bemeall** - Καθιστά προσβάσιμες όλες τις πόλεις
- **Ukgamer** - Το ίδιο με το παραπάνω
- **Elvis is here** - Παίζετε χωρίς την ενοχλητική παρουσία της αστυνομίας
- **Meatman** - Ενα χάμστερ τρέχει στην οθόνη σας!
- **Itsallup** - Δυνατότητα επιλογής επιπέδου



- **Eatsoup** - Ψωνίστε ελεύθερα!
- **Tumyfrog** - Ολα τα bonus levels
- **Cutie1** - Σας δίδονται 99 ζωές
- **Buckfast** - Riot Mode (συμμορίες)
- **Hunsrus** - Γίνεστε αόρατος
- **Arsestar** - Διατηρείτε όλα τα όπλα σας και αφού συλληφθείτε

Οταν αποσύρετε κάποιο όχημα, παίρνετε και ένα power-up για καθένα από αυτά. Παρακάτω βλέπετε μία λίστα με τα power-up που δίνει κάθε όχημα:

- **Romero** - Οπλισμός
- **U-Jerk Truck** - Machine Gun
- **Michelli Roadster** - Machine Gun
- **Big Bug** - Machine Gun
- **Bug** - Machine Gun
- **Z-Type** - Αθόρυβο Machine Gun
- **Minx** - Ηλεκτρικά δάκτυλα
- **Shark** - "Κοκτέιλ" Μολότοφ!
- **B-Type** - Γίνεστε άτρωτοι
- **Taxi** - Διπλάσια ζημιά
- **Beamer** - Φλογοβόλο
- **Schmidt** - Υγεία
- **Dementia** - Γίνεστε αόρατοι
- **Miara** - Εκτοξευτής ρουκετών!

Για να παίξετε στα special επίπεδα του παιχνιδιού, θα πρέπει να βρείτε όλες τις Shield. Τότε αποκτάτε πρόσβαση στα 3 special επίπεδα.

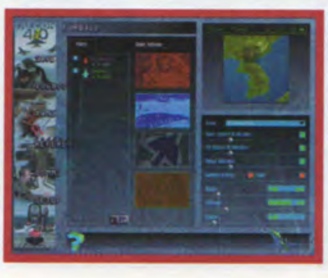
Αν πάλι θέλετε απλώς να αυξήσετε τον τραπεζικό σας λογαριασμό, δώστε όνομα muchcash στην οθόνη επιλογής παίκτη.

FALCON 4.0

Να και ένα μικρό κολπάκι για αυτόν τον πολύ καλό, αλλά συνάμα πολύ "βαρύ" εξομοιωτή πτήσης. Ενώ παίζετε, λοιπόν, πληκτρολογήστε revenge για να επανακτήσετε τον οπλισμό σας.









NHL 2000

Αν και το χόκεϊ επί πάγου δεν είναι ιδιαίτερα δημοφιλές στη χώρα μας, εντούτοις η συγκεκριμένη σειρά παιχνιδιών της EA (και πάλι) παρουσιάζει κάποια ζήτηση. Ορίστε,



λοιπόν, και κωδικοί για τους φίλους του επαγγελματικού χόκεϊ (απλώς πληκτρολογήστε τους ενώ παίζετε):

- **Awaygoal** - Δίνει ένα γκολ υπέρ της φιλοξενούμενης ομάδας
- **Check** - Auto Check για τις επαφές με τους αντίπαλους παίκτες
- **Flash** - Φωτογραφικά φλας εμφανίζονται από τις κερκίδες
- **Grab** - Αυτόματο κράτημα του μπαστουνιού στις επαφές με τους αντιπάλους
- **Homegoal** - Δίνει ένα γκολ υπέρ της γηπεδούχου ομάδας
- **Mantil** - Επιμηκύνει τα χέρια, τα πόδια και τους λαιμούς των παικτών
- **Nhlkids** - Κάνει τους παίκτες μικρότερους
- **Injury** - Προκαλεί τραυματισμούς
- **Spots** - Ενεργοποιεί τους pre-





game προβολείς

- **Victory** - Δείτε πυροτεχνήματα

Οι παρακάτω κωδικοί δίδονται στην οθόνη με τα credits, αφού όμως έχετε πρώτα εγκαταστήσει το patch (μπορείτε να το βρείτε στο site της εταιρίας).

- **Big fight** - Δείτε όλα τα μέλη των ομάδων να το γυρίζουν στο... κατς (κάτι συνηθισμένο σε αυτό το άθλημα)



- **Bloody** - "Βρώμικοι" καβγάδες
- **Buffed** - Μεγαλώνει τους παίκτες
- **Gulliver** - Τεράστιοι τερματοφύλακες
- **Headbone** - Δίνει στους παίκτες μεγάλα κεφάλια



- **Night** - Σκοτεινό γήπεδο με τους προβολείς να πέφτουν επάνω στους παίκτες
- **Quickftr** - Κάνει γρηγορότερους τους παίκτες
- **Slomo** - Κάνει το gameplay υπερβολικά αργό
- **Warp9** - Κάνει το gameplay υπερβολικά γρήγορο.

PC

ΤΑ HINTS & TIPS ΤΟΥ 1999

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΤΕΥΧΟΣ
ABE'S ODYSSEY	103
AGE OF EMPIRES 2	108,111
ALIENS vs PREDATOR	108
ALPHA CENTAURI	104,105
ANNO 1602	110
ARMY MEN	103
ARMY MEN: TOYS IN SPACE	111
BALDUR'S GATE	103,104
BALDUR'S GATE TALES OF THE SWORD COAST	109
BLADE RUNNER	103
BLOOD 2	103,104
BRAVEHEART	111
CAESAR 3	103
CARMAGEDDON 2	103,105
CHAMPIONSHIP MANAGER 3	106,107,111
CIVILIZATION 2	106
CLOSE COMBAT III	110
COLIN McRAE RALLY	105
COMMANDOS: BTCOD	105,106,107
DARKSTONE	110
DEER HUNTER	102
DELTA FORCE	104
DRAKAN	109
DUNE 2000	103
DUNGEON KEEPER 2	111
EXPANDABLE	111
FIFTH ELEMENT	102
FUTURE COP: LAPD	107,110
GRAND THEFT AUTO - LONDON 1969	109
GET MEDIEVAL	102
GRAND TOURING	105
HALF-LIFE	102
HERETIC II	102
HEROES OF MIGHT & MAGIC	102
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3	106
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3: ARMAGEDDON'S BLADE	111
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	102
HIDDEN AND DANGEROUS (DEMO)	108
HIDDEN AND DANGEROUS (FULL VERS.)	109
IMPERIUM GALACTICA	106
JAGGED ALLIANCE 2	110
KING'S QUEST 8	107
MEN IN BLACK	104
MIDTOWN MADNESS	109
MIGHT & MAGIC VI	107
MIGHT & MAGIC VII	110
MOTO RACER	103
MYTH 2: SOULBRINGER	103,104,106
NBA LIVE 99	105

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΤΕΥΧΟΣ
NEED FOR SPEED 3	108
NEED FOR SPEED 4	108
NHL '99	107
NIGHTMARE CREATURES	104
NOCTRUNE	110
POPULUS: THE BEGINNING	102
POWERSLIDE	104
PREMIER MANAGER 99	109
RAGE OF MAGES	103,107
RAGE OF MAGES 2	109
RAILROAD TYCOON 2	103
RAINBOW SIX	102
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	110
REDLINE	106
REQUIEM	107
RESIDENT EVIL 2	105
RESIDENT EVIL 2 PLATINUM	106
RE-VOLT	110
ROLLERCOASTER TYCOON	107
S.C.A.R.S	108
SETTLERS 3	106
SHOGO	104,105
SIMCITY 3000	103,104
SIN	102
SNOWMOBILE RACING	107
SOLDIERS AT WAR	105
SOUTH PARK	106
SPORT CARS GT	107
STARCRAFT	104
STARCRAFT: BROOD WAR	103
STAR TRECK: BIRTH OF THE FEDERATION	108
STAR WARS: THE PHANTOM MENACE	108
STAR WARS: EPISODE 1 RACER	108
SYSTEM SHOCK 2	109
TA KINGDOMS	109
TEST DRIVE 5	102
THIEF: THE DARK PROJECT	105
TOCA 2	106
TOMB RAIDER 3	103,105
TRESPASSER	102,105
TUROK 2	105
ULTIMATE SOCCER MANAGER 98	106
UNREAL	102
WAR OF THE WORLDS	104
WARGASM (DEMO)	103
WCW NITRO	106
WING COMMANDER: PROPHECY	107
WING COMMANDER: SECRET OPS	102
WWII FIGHTERS	108
WORMS ARMAGEDDON	107
X-WING ALLIANCE	107,110

TIBERIAN SUN
ΜΕΡΟΣ Β'

Πιστοί στο ραντεβού μας και αυτό το μήνα, σας παρουσιάζουμε τη συνέχεια και το τέλος της λύσης του GDI Campaign. Δυστυχώς δεν είμαστε σε θέση να γνωρίζουμε αν η λύση θα επεκταθεί και στο Nod Campaign, αλλά μάλλον κάτι τέτοιο θα πρέπει να θεωρείται απίθανο, αφού σε μια τέτοια περίπτωση δεν θα μας έφταναν έξι τεύχη! Καλά Χριστούγεννα λοιπόν σε όλους, πάντα με Tiberian Sun. ;-)

Του Κώστα "Bandit" Σπυρόπουλου
bandit@cybergal.com

Χωρίς να καθυστερήσουμε, περνάμε αμέσως στην περιγραφή των αποστολών. Σας θυμίζουμε ότι τον προηγούμενο μήνα είχαμε σταματήσει στην αποστολή Destroy Vega's Base. Αφού λοιπόν την ολοκληρώσετε, ακολουθεί η εξής ενδιαφέρουσα mission:

MISSION 8: CAPTURE HAMMERFEST BASE

Πρόκειται για δύσκολη αποστολή μόνο αν δεν ακολουθήσετε κάποια βασικά βήματα, τα οποία θα αναλύσουμε ευθύς αμέσως. Ξεκινάτε στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης με 3 hover MLRS, 4 μηχανικούς και 1 amphibious APC. Βάλτε τους μηχανικούς μέσα στο APC και δημιουργήστε δύο ομάδες σε shortcuts, μία με τα hovercrafts και μία με το APC. Κατευθυνθείτε δεξιά, όπου πρέπει να υπάρχουν 2 crates. Μην τα αγγίξετε, διότι επαναφέρουν μεν τις δυνάμεις σας σε full health, αλλά προς το παρόν δεν χρειάζεστε κάτι τέτοιο. Χρησιμοποιώντας τα hovercrafts σε force fire καταστρέψτε το truck που θα βρείτε σε ένα από τα κομμάτια της γέφυρας. Μετακινηθείτε δεξιότερα και με μεγάλη προσοχή καταστρέψτε τα cycles, χρησιμοποιώντας για άλλη μία φορά τα hovercrafts σε force fire.



Retrieve Disrupter Crystals: Χρησιμοποιήστε τα hovercrafts εναντίον των stealth tanks, ώστε να τα καταστρέψετε πρωτού γίνουν απειλητικά.

Ανεβείτε στην πλαγιά και προχωρήστε προς τα επάνω στο άνοιγμα. Χρησιμοποιήστε πάλι τα hovers σε force fire για το laser δίπλα στο radar. Εδώ χρειάζεται τρομερή προσοχή, καθώς πολλοί παίκτες υποπέφτουν στο σφάλμα είτε να αιχμαλωτίσουν το radar είτε να το καταστρέψουν, οπότε αργότερα ενεργοποιούνται artillery units των Nod, που ουσιαστικά καθιστούν σχεδόν αδύνατη την επίτευξη της αποστολής. Η λύση είναι εξαιρετικά απλή: αφήστε το radar ήσυχο!

Μετακινούμενοι προς τα επάνω θα δείτε μερικά factories, τα οποία θα πρέπει να καταστρέψετε. Ως συνήθως, χρησιμοποιήστε τα hovers σε force fire αλλά μην τα αφήνετε να πλησιάζουν πολύ στα factories, καθώς το rocket infantry των Nod παραμονεύει. Απλά αφήστε το infantry να κάνει τις βόλτες του και, όταν ο δρόμος είναι ελεύθερος, χτυπήστε. Αν κάποιος από τους rocket infantry επιστρέψει, πάλι μετακινηθείτε προς τα πίσω και χτυπήστε ξανά όταν φύγει (απλά πράματα, δηλαδή).

Οταν καταστραφούν τα factories, μετακινήστε τις ομάδες σας εντελώς κάτω δεξιά, σε ένα νέο άνοιγμα. Αν κινηθείτε λίγο πιο πάνω, θα δείτε έναν obelisk of light, ο οποίος ευτυχώς είναι ακίνδυνος (γι' αυτό άλλωστε καταστρέφατε τα factories). Αγνοήστε λοιπόν τον obelisk, περάστε από πάνω του και συνεχίστε βόρεια. Μετά τη γέφυρα στα αριστερά σας θα συναντήσετε παλιούς γνώριμους (Nod rocket infantry). Εφαρμόζοντας για ακόμα μία φορά την τακτική του κλεφτοπολέμου (κοινώς χτυπάτε και φεύγετε), μετά λίγα λεπτά ο δρόμος θα καθαρίσει. Λογικά η ενέργεια των μονάδων σας θα έχει μειωθεί επικίνδυνα σε αυτό το σημείο, οπότε θα ήταν καλή ιδέα να επιστρέψετε στην αρχή της πίστας και να χρησιμοποιήσετε ένα εκ των δύο crates, προκειμένου να αποκτήσετε full health. Επιστρέφοντας στο σημείο όπου σκοτώσατε το rocket infantry και λίγο βορειότερα, θα πρέπει στο αριστερό μέρος της οθόνης να αποκαλυφθεί ένα Hand of Nod με 2 lasers και έναν tower που το φυλάνε.

Προτού κάνετε οτιδήποτε, ένα save κρίνεται απαραίτητο. Βγάλτε έναν μηχανικό από το APC σας και πολύ γρήγορα χτυπήστε τα laser με τα hovers σε force fire. Σχεδόν ταυτόχρονα (μόλις καταστραφεί το δεξιότερο laser) αιχμαλωτίστε με το μηχανικό σας το Hand Of Nod. Σε αυτό το σημείο θα γίνει χαμός,



Retrieve Disrupter Crystals: Αιχμαλωτίστε το hand of Nod, στα αριστερά σας όπως ξεκινάτε, καθώς μονάχα με αυτό τον τρόπο θα αποκτήσετε αρκετές μονάδες.

καθώς θα σας επιτεθούν Cyborgs, attack cycles, infantry κ.ά. Ευθύς λοιπόν μόλις θέσετε το hand of Nod υπό τον έλεγχό σας, αρχίστε να κάνετε train, light infantry σαν τρελοί. Με 1-2 hovers χτυπήστε το truck δίπλα στο hand και αποτελειώστε το με έναν στρατιώτη σας, αγνοώντας για λίγο τις δυνάμεις των Nod, που θα σας χτυπούν αλύπητα. Αν κατορθώσετε και το καταστρέψετε έγκαιρα, παίρνετε το crate που περιέχει και επανέρχεστε σε full health. Ετσι κερδίζετε χρόνο για να βγάλετε περισσότερο light infantry. Τώρα, πολύ γρήγορα μετακινήστε τα hovercrafts σε ασφαλές σημείο (θα τα χρειαστείτε αργότερα) και, συνεχίζοντας πάντα το train σε light infantry, διαλύστε κάθε εχθρική μονάδα που σας απειλεί. Αν το κατορθώσετε και αυτό, ε, τότε μπράβο σας, μπορείτε άνετα να κάνετε ένα νέο save! Αν κάτι πάει στραβά, κάνετε load το προηγούμενο save και δοκιμάστε ξανά. Ουσιαστικά τα πάντα είναι θέμα σωστού timing. Εν συνεχεία, κάνετε train 2 Cyborgs, βάλτε τα στο APC σας και πουλήστε το hand of Nod (καθώς δεν έχει πλέον πρακτική αξία). Τώρα, θα πρέπει να διαθέτετε περίπου 2.500 credits.

Μετακινήστε τα hovercrafts καθώς και το ampibious APC όλο άνω αριστερά, στα όρια του χάρτη, όσο αυτό είναι δυνατό. Ετσι θα φτάσετε επιτέλους στα αριστερά του χάρτη, όπου βρίσκεται το Hammerfest. Χρησιμοποιώντας τα hovers σε force fire, διαλύστε τα 2 factories που βρίσκονται στην άκρη της βάσης, ακριβώς εκεί όπου αποβιβαστήκατε. Ταυτόχρονα το firestorm θα πέσει και ορισμένες εχθρικές μονάδες θα σας επιτεθούν. Χρησιμοποιήστε τα Cyborgs για να τις ξεφορτωθείτε άκοπα. Πάντα υπό την κάλυψη των Cyborgs και των hovers, αιχμαλωτίστε την Construction Yard με έναν μηχανικό. Σε αυτό το σημείο, αποκτάτε πλέον τον πλήρη έλεγχο της βάσης. Οπως θα παρατηρήσετε, η βάση έχει... τα μαύρα της τα χάλια, οπότε ξεκινήστε αμέσως επισκευές (κυρίως στα towers που βρίσκονται σε καλή κατάσταση και σε νευραλγικά σημεία της βάσης). Επειδή είναι βέβαιο ότι θα χρειαστείτε ενέργεια, αρχίστε να χτίζετε factories για να τροφοδοτήσετε όσο περισσότερα towers μπορείτε. Στην ανάγκη πουλήστε και κάποια άχρηστα κτίρια, όπως το GDI Tech Center ή/και το helipad.

Φυσικά, το πρώτο μέλημά σας θα πρέπει να είναι η άμυνα, καθώς η Nod δεν αστειεύεται και συχνά πυκνά θα σας παρενοχλεί με tick tanks και βέβαια artillery. Αυτό σημαίνει ότι θα χρειαστείτε Titans και οπωσδήποτε EMP Pulse Cannon. Αρχικά κατασκευάστε ένα harvester και με την πρώτη ευκαιρία χτίστε δεύτερο refinery. Στην αποστολή αυτή θα χρειαστείτε πολλά credits. Οταν τα πρώτα credits αρχίσουν να τρέχουν, επισκευάστε τυχόν κενά του τοίχου σας καθώς και τα vulcans που διαθέτετε και φτιάξτε απαραιτήτως 1-2 Titans για τις πρώτες επιθέσεις. Αργότερα, με τη συνδρομή του δεύτερου harvester, κατασκευάστε ένα EMP με το οποίο θα αδρανοποιείτε τα αντίπαλα οχήματα, ώστε να μπορούν να τα καταστρέφουν γρήγορα οι Titans σας.

Τα δεδομένα αλλάζουν ριζικά όταν η οικονομία σας πάρει τα πάνω της. Κατασκευάστε τρίτο harvester και ξεκινήστε να φτιάχνετε τη γνωστή και μη εξαιρετέα πλέον δύναμη των 20 Titans. Η εχθρική βάση βρίσκεται στα νοτιοδυτικά από τη θέση σας, οπότε μη δείξετε έλεος. Προσοχή, όμως: Καλό θα είναι μαζί με τους Titans να πάρετε και 2-3 hovers MLRS, καθώς ενδέχεται τα ελικόπτερα των εχθρών να προκαλέσουν πρόβλημα. Εν πάση περιπτώσει, μετά την καταστροφή και της τελευταίας μονάδας των Nod, Mission Accomplished!



Retrieve Disrupter Crystals: Καταστρέψτε όσο πιο γρήγορα γίνεται τη μηχανή του τρένου με τα hover σας. Διαφορετικά θα χρειαστεί να παίξετε μια μεγάλη και κουραστική αποστολή.

MISSION 9: RETRIEVE DISRUPTER CRYSTALS

Το μυστικό της εν λόγω αποστολής είναι ένα και λέγεται "ταχύτητα"! Ο,τι κάνετε θα πρέπει να γίνεται όσο το δυνατό γρηγορότερα, προκειμένου να προλάβετε το τρένο, προτού οι μηχανικοί της Nod επισκευάσουν τη γέφυρα, οπότε θα χρειαστεί να καταναλώσετε ώρες και φαιά ουσία προκειμένου να ολοκληρώσετε την αποστολή. Ξεκινάτε λοιπόν στο αριστερό τμήμα της οθόνης, ενώ το τρένο που πρέπει να σταματήσετε βρίσκεται νοτιοδυτικά. Για να ολοκληρώσετε την αποστολή σας, θα χρειαστεί να καταστρέψετε το πρώτο βαγόνι του τρένου (την ατμομηχανή, με λίγα λόγια). Ομως για να κερδίσετε θα πρέπει στη συνέχεια να καταστρέψετε το τελευταίο βαγόνι (όπου βρίσκονται οι κρύσταλλοι) και να πάρετε το αντίστοιχο crate που θα εμφανιστεί. Ας δούμε όμως πώς μπορούν να επιτευχθούν όλα τα ανωτέρω...



The Final Battle: Η θέση του πρώτου ICBM missile.

Αρχικά δημιουργήστε τρεις ομάδες σε shortcuts: μία με τα hovers MLRS, μία με τον Titan και τα Wolverines και, τέλος, μία με τα amphibious APC. Τοποθετήστε το infantry σας στα APC και μετακινήστε και τις τρεις ομάδες γρήγορα αριστερά, στο σημείο όπου υπάρχει το hand of Nod. Αφού ξεμπερδέψετε με τις πενιχρές μονάδες που θα βρείτε στο δρόμο σας, αιχμαλωτίστε το κτίριο με έναν μηχανικό. Κάνετε train 2 Cyborgs στο hand of Nod και ταυτόχρονα βγάλτε το infantry σας από τα APC. Αφού κάνετε save, επιτεθείτε με το infantry, τον Titan, τα Wolverines και τα hovercrafts στις δυνάμεις των Nod που σας φράσσουν το δρόμο στα νότια. Βάλτε τον Titan και τα Wolverines να απασχολούν τα Cyborgs, tick tanks, ενώ χρησιμοποιείτε τα hovercrafts εναντίον των stealth tanks. Τέλος, με το infantry καθαρίστε ό,τι απομένει, προσέχοντας να μη σας πατήσουν τα tanks!

Για να έχετε πιθανότητες επιτυχίας θα χρειαστεί μετά το τέλος της μάχης να διαθέτετε τουλάχιστον δύο hovercrafts - οπότε, αν δεν τα διαθέτετε, κάνετε load και... δοκιμάστε ξανά (όπως συνηθίζει να λέει ο φίλτατος Ηλίας -ο Καφούρος, ντε- όταν αναφέρεται σε γνωστό "ξανθό" ανέκδοτο...)! Αν κατορθώσετε να κερδίσετε την εν λόγω μάχη χωρίς μεγάλες απώλειες, έχετε σχεδόν κερδίσει. Πολύ γρήγορα λοιπόν, χτυπήστε κατευθείαν την ατμομηχανή του τρένου με τα hovercrafts (δηλαδή κάνετε κλικ στο πρώτο βαγόνι έχοντας



The Final Battle: Η θέση του δεύτερου ICBM missile.

επιλέξει τα hovers). Λογικά τα hovers σας θα καταστραφούν, αλλά αφού έχουν προλάβει να θέσουν εκτός λειτουργίας τη μηχανή του τρένου.

Σε αυτό το σημείο καθίστε αναπαυτικά στην πολυθρόνα σας, καθώς δεν λειτουργείτε πλέον υπό χρονική πίεση. Για να ολοκληρώσετε την αποστολή, απλά κάνετε train άλλο ένα Cyborg και 15 light infantry units. Επιλέγοντας όλο το στρατό σας, επιδοθείτε σε ένα θεαματικό "ντου" στο τελευταίο βαγόνι. Μόλις το καταστρέψετε και βγει το crate, απλά αγγίξτε το με μία μονάδα, και τελειώσατε!

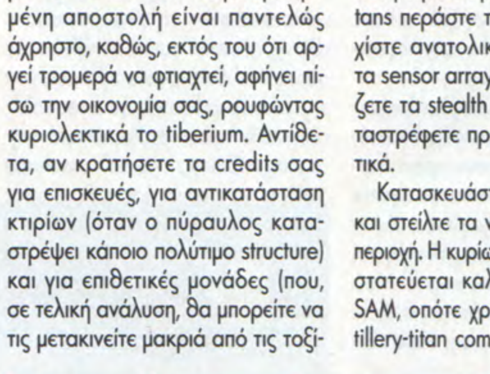
MISSION 10: DESTROY THE CHEMICAL MISSILE PLANT

Σίγουρα μία από τις δυσκολότερες αποστολές της GDI Campaign είναι η Mission 10. Θα χρειαστείτε γερά νεύρα και, πάνω από όλα, υπομονή. Μην ξεχνάτε: το save σώζει ζωές (επίσης σώζει το PC από την οργή σας...). Ξεκινάτε στο βορειοδυτικό τμήμα του χάρτη, οπότε από το μενού των αποστολών στην αρχή θα πρέπει να επιλέξετε αντίστοιχα την κατάλληλη mission. Στόχος σας είναι η καταστροφή των Nod missile silos καθώς και όλων των εχθρικών μονάδων.

Αρχικά καταστρέψτε τις πρώτες εχθρικές μονάδες που θα συναντήσετε στην περιοχή όπου σας τοποθετεί με την έναρξή του το παιχνίδι. Αν ακολουθήσετε το δρόμο προς τα κάτω, θα συναντήσετε ένα χωράφι με μπλε tiberium - οπότε κάνετε deploy τη CY σας σε αυτό το σημείο. Για άλλη μία φορά, θα χρειαστείτε πολλά credits. Συνεπώς, δίχως σκέψη, κατασκευάστε 2 refineries και αργότερα, όταν τα οικονομικά σας το επιτρέψουν, κατασκευάστε και τρίτο harvester. Αρχίστε επίσης να κατασκευάζετε λίγο από όλα, δηλαδή 5-6 Titans, hovercrafts και Wolverines. Η Nod έχει την κακή συνήθεια να σας στέλνει κατά καιρούς διάφορα "δωράκια" με την επωνυμία chemical missile. Πρόκειται για έναν καταστροφικό πύραυλο, που αφήνει τοξίνες επικίνδυνες για την υγεία (και για τα κτίρια). Σε αυτό το σημείο, πολλοί με είχαν προτρέψει να φτιάξω γρήγορα firestorm, ώστε να προστατεύομαι αποτελεσματικά ενάντια στους εν λόγω πυραύλους. Προσωπικά θεωρώ ότι το firestorm στη συγκεκριμένη αποστολή είναι παντελώς άχρηστο, καθώς, εκτός του ότι αργεί τρομερά να φτιαχτεί, αφήνει πίσω την οικονομία σας, ρουφώντας κυριολεκτικά το tiberium. Αντίθετα, αν κρατήσετε τα credits σας για επισκευές, για αντικατάσταση κτιρίων (όταν ο πύραυλος καταστρέψει κάποιο πολύτιμο structure) και για επιθετικές μονάδες (που, σε τελική ανάλυση, θα μπορείτε να τις μετακινείτε μακριά από τις τοξίνες), μακροχρόνια θα έχετε πολύ μεγαλύτερο κέρδος. Anyway, the choice is yours!

Αφού οχυρωθείτε μετακινώντας τις επιθετικές μονάδες σας σε στρατηγικά σημεία της βάσης, θα ήταν καλή ιδέα να κατασκευάζατε ένα MCV καθώς και το GDI Tech Center, ώστε να μπορείτε να έχετε Disruptor Tanks. Στα ανατολικά της βάσης σας και πάνω σε μία πλαγιά υπάρχει μια μικρή εχθρική βάση, την οποία προστατεύει ένας obelisk από τα βόρεια. Δημιουργήστε μια ομάδα κρούσης από 2 APC γεμάτα με μηχανικούς και 6-7 Titans. Καταστρέψτε τον obelisk με τους Titans και ταυτόχρονα αιχμαλωτίστε τα πάντα με τους μηχανικούς. Αν τα οικονομικά σας σε αυτό το σημείο είναι χαμηλά, μπορείτε άνετα να πουλήσετε την εχθρική Construction Yard. Κρατήστε όμως οπωσδήποτε το War Factory καθώς και το hand of Nod. Χρησιμοποιώντας τη νέα βάση ως κέντρο επιχειρήσεων, κατασκευάστε οπωσδήποτε 6-7 artilleries καθώς και 2-3 mobile sensor arrays. Με αυτή τη δύναμη καθώς και 10 Titans περάστε τη γέφυρα και συνεχίστε ανατολικά. Χρησιμοποιήστε τα sensor arrays σας για να εντοπίζετε τα stealth tanks και να τα καταστρέφετε προτού γίνουν απειλητικά.

Κατασκευάστε 2-3 attack cycles και στείλτε τα να εξερευνήσουν την περιοχή. Η κυρίως βάση της Nod προστατεύεται καλά από obelisks και SAM, οπότε χρησιμοποιήστε το artillery-titan combo (όχι, δεν είμαστε στα Wendy's) για να τα καταστρέψετε με ασφάλεια. Λογικά πρέπει οι επιθέσεις των chemical missiles να έχουν αρχίσει να γίνονται ιδιαίτερα ενοχλητικές. Καλώς ή κακώς, η λύση ακολουθεί την εξίσωση: περισσότερα credits = περισσότερο tiberium = περισσότερα harvester (τουλάχιστον 5!). Για να κερδίσετε, δεν θα χρειαστείτε μονάχα 20 Titans αλλά και 5-6 artilleries και hovers για υποστήριξη. Απλώς χτυπήστε με τα artilleries και προστατέψτε τα με τους Titans και τα hovers. Οταν η άμυνα της βάσης αρχίσει να παρουσιάζει σοβαρά ρήγματα, επιτεθείτε και μην αφήσετε τίποτα να σας σταματήσει. Βέβαια, καλό είναι να έχετε και κάποιο sensor array παραμάσχαλα, καθώς σχεδόν όλη η βάση είναι cloaked, γεγονός που ορισμένες φορές μπορεί να επιφυλάσσει δυσάρεστες εκπλήξεις...



The Final Battle: Η θέση του τρίτου ICBM missile.

MISSION 11: LOCATE AND DESTROY THE PROTOTYPE MANUFACTURING FACILITY

Δύο αποστολές σάς χωρίζουν πλέον από το τέλος. Δεν πιστεύουμε να διστάσετε τώρα, έτσι δεν είναι; Στην παρούσα mission, λοιπόν, στόχος σας είναι η καταστροφή της εχθρικής εγκατάστασης που είναι υπεύθυνη για τη δημιουργία των Banshees. Από το μενού των αποστολών, στην αρχή επιλέξτε κατάλληλα την αποστολή σας, ώστε, όταν το παιχνίδι ξεκινήσει, οι δυνάμεις σας να βρίσκονται στο βορειοδυτικό μέρος του χάρτη. Ξεκινάτε λοιπόν με τους mutants, που περιλαμβάνουν έναν Mutant Hijacker, την Umagon, έναν Ghost Stalker και δύο απλούς στρατιώτες.

Μετακινηθείτε με τον Ghost Stalker νοτιοανατολικά, μέχρι να εντοπίσετε το νερό δεξιά σας. Στη συνέχεια κινηθείτε νότια, μέχρι να συναντήσετε ένα μικρό φυλάκιο των Nod. Ξεφορτωθείτε τα lasers χρησιμοποιώντας τον Ghost Stalker σε force fire και στη συνέχεια "κλέψτε" το APC με τον Hijacker. Τοποθετήστε και τους υπόλοιπους mutants στο APC και φύγετε προς τα αριστερά, όπου υπάρχει ένα tiberium field (θυμίζουμε ότι ο Ghost Stalker γίνεται αυτόματα heal, όταν βρίσκεται κοντά σε tiberium). Οταν ο Ghost Stalker θεραπευτεί πλήρως, μετακινηθείτε με

το APC πάνω από το ποτάμι, νοτιοανατολικά από τη σπασμένη γέφυρα. Συνεχίστε νότια μέχρι να φτάσετε σε έναν λόφο και αποβιβάστε τους mutants σε αυτό το σημείο.

Συνεχίστε να κινείστε νότια, μέχρι να φτάσετε σε μια γέφυρα με βορειοανατολική κατεύθυνση. Διανύστε τη και συνεχίστε δεξιά, περίπου μέχρι την άκρη του χάρτη. Μετακινήστε βόρεια το APC με μεγάλη προσοχή, καθώς η βάση της Nod προστατεύεται από obelisks of light. Συνεχίστε να κινείστε βόρεια, μέχρι να φτάσετε στην άκρη του λόφου. Παρατηρήστε για λίγο τη βάση των εχθρών. Το War Factory στο κέντρο είναι η εγκατάσταση που πρέπει να καταστρέψετε. Αμέσως μόλις τη δείτε, καταφθάνουν ενισχύσεις από τα νοτιοδυτικά, συμπεριλαμβανομένου ενός Mammoth Tank Mk II! Επιστρέψτε το APC στην περιοχή των ενισχύσεων και αρχίστε να χτίζετε σιγά σιγά τη βάση σας.

Κατασκευάστε ένα Radar, War Factory και αρκετούς component towers, καθώς στην αρχή είστε εκτεθειμένοι σε επιθέσεις. Για πολλοστή φορά θα χρειαστεί να βγάλετε πολλά credits, οπότε ξεκινήστε αμέσως την κατασκευή ενός δεύτερου refinery, ενώ συνολικά θα πρέπει να έχετε τουλάχιστον 4 harvester. Αφού λοιπόν οργανώσετε κατά τα γνωστά την οικονομία σας, δώστε βάση στις επιθέσεις των εχθρών, οι οποίες είναι συνεχείς, κυρίως από τα βόρεια και τα ανατολικά, οπότε να έχετε πάντα μονάδες σε ετοιμότητα. Αμέσως μόλις παράγετε μια μέτρια δύναμη από Titans, κατευθυνθείτε προς τα βόρεια της βάσης σας.

Τοποθετήστε 3-4 μηχανικούς στο subterranean APC και ετοιμαστείτε για επίθεση. Ταυτόχρονα μετακινήστε τους Titans στη μικρή βάση από όπου κλέψατε το APC στην αρχή της αποστολής. Οι Titans θα σπάσουν με ευκολία την πενιχρή άμυνα της βάσης, οπότε χρησιμοποιώντας τους μηχανικούς αιχμαλωτίστε το hand of Nod. Κατασκευάστε ένα service depot καθώς και ένα War Factory δίπλα στο hand of Nod που αιχμαλωτίσατε και ξεκινήστε την κατασκευή μιας μεγάλης δύναμης κρούσης (σημ. αρχισυντάκτη: Να μαντέψω... Titans ε;). Οταν λοιπόν φτάσετε να έχετε 20 Titans, επισκευάστε τη γέφυρα κοντά στη δεύτερη βάση σας και, αφού κάνετε scout την περιοχή, προχωρήστε προς την εχθρική βάση. Επειδή η βάση θα είναι σίγουρα cloaked, καλό είναι να έχετε μαζί σας τουλάχιστον ένα mobile sensor array. Για να ολοκληρώσετε την αποστολή, απλά διαλύστε οτιδήποτε κινείται από τους Nod! Μια καλή τακτική για να το πετύχετε αυτό θα ήταν να "δανειστείτε" κάποιο War Factory των εχθρών και να αρχίσετε να παράγετε artillery. Χρησιμοποιώντας το artillery και τους Titans για υποστήριξη, δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα.



Capture Hammerfest Base: Σε αυτό το σημείο βρίσκονταν κάποτε τα power plants που πρέπει να καταστρέψετε προκειμένου να περάσετε ανενόχλητοι από τον obelisk αργότερα.



Capture Hammerfest Base: Εχοντας αιχμαλωτίσει το hand of Nod, θα έχετε τη δυνατότητα να παράγετε Cyborgs, που είναι βέβαιο ότι θα σας χρειαστούν στη συνέχεια.

MISSION 12: SURVIVE THE STORM

Ομολογουμένως πρόκειται για δύσκολη αποστολή, καθώς στην αρχή της θα αντιμετωπίσετε τεράστια προβλήματα. Ας δούμε όμως πώς μπορείτε να αποφύγετε περιττούς πονοκεφάλους...

Ξεκινήστε να κάνετε deploy τη CY σας δίπλα στο Codiak και εν συνεχεία φτιάξτε τα πρώτα κτίριά σας γύρω από αυτό, ώστε ο εχθρός να μην μπορεί να επιτεθεί στο Codiak άμεσα και εύκολα. Θυμηθείτε ότι το Codiak μπορεί να επισκευαστεί σε αυτή την αποστολή ακριβώς όπως και ένα απλό structure. Οι δυνάμεις των Nod επιτίθενται αμέσως με δύο ζευγάρια από tick tanks. Ξεφορτωθείτε τα και μετακινηθείτε νότια, ενώ ταυτόχρονα κατασκευάστε ένα refinery. Το tiberium field φυλάσσεται καλά, οπότε θα χρειαστεί να εξολοθρεύσετε ό,τι κινείται, ώστε το harvester που διαθέτετε να μπορεί να μαζεύει το tiberium ανενόχλητο. Οταν λοιπόν τα credits αρχίσουν να ρέουν, ξεκινήστε την αμυντική προετοιμασία σας με component towers κυρίως στα ανατολικά και τα νότια της βάσης σας. Παράλληλα, τοποθετήστε οπωσδήποτε μία ομάδα από disk throwers στην πλαγιά βόρεια της βάσης σας, καθώς οι επιθέσεις των Nod artillery είναι συχνές. Οταν τα οικονομικά σας το επιτρέψουν (και αφού έχετε οργανωθεί κάπως καλύτερα από αμυντικής άποψης), κατασκευάστε ένα δεύτερο refinery και ένα επιπλέον harvester, ανεβάζοντας τον αριθμό τους στα τρία.

Με μια μικρή δύναμη από 6-7 Titans εξερευνήστε την περιοχή στα βορειοανατολικά και βρείτε το tiberium field που ανεφοδιάζει τους Nod. Καταστρέψτε τα harvester που θα βρείτε εδώ, έτσι ώστε να περιορίσετε την παραγωγή των εχθρών σε credits. Στη συνέχεια κατασκευάστε μια δεύτερη δύναμη από Titans καθώς και ένα sensor array. Μετακινηθείτε βόρεια στην άκρη του χάρτη και αμέσως ανατολικά. Καθώς θα πλησιάζετε στην άκρη του χάρτη, θα πρέπει να πέσετε πάνω σε advanced power plants, τα οποία είναι cloaked. Κάνετε deploy το array και αρχίστε να τα καταστρέφετε. Η Nod θα τα αντικαθιστά σχεδόν αμέσως, αλλά συνεχίστε να τα χτυπάτε, καθώς κάτι τέτοιο είναι απαραίτητο.

Μετακινήστε τη δύναμη των Titans που βρίσκεται στο tiberium field προς τα ανατολικά. Σε αυτό το σημείο βρίσκεται και η εχθρική βάση. Καταστρέψτε όσο πιο γρήγορα μπορείτε τους obelisks of light (το γεγονός ότι η δεύτερη δύναμή σας καταστρέφει τα power plants διαδραματίζει σημαντικό ρόλο, καθώς οι obelisks δεν θα έχουν ενέργεια!), αλλά φροντίστε να κυνηγήσετε οποιοδήποτε harvester των εχθρών θελήσει να σας ξεφύγει. Αντικειμενικός στόχος σας είναι να γονατίσετε στην κυριολεξία την οικονομία της Nod, έτσι ώστε να μην μπορεί να αντικαθιστά τα power plants που καταστρέφετε. Οταν το πετύχετε αυτό, η υπόλοιπη αποστολή είναι πανεύκολη. Απλώς κατασκευάστε 20 Titans (μη φοβάστε, η Nod δεν θα σας επιτεθεί με μεγάλες δυνάμεις, καθώς δεν θα είναι σε θέση να τις αντικαταστήσει) και μετατρέψτε την αντίπαλη βάση σε ένα πανέμορφο σωρό από ερείπια!



Capture Hammerfest Base: Χρησιμοποιήστε τα hovers σε force fire για να ξεφορτωθείτε τα laser με ασφάλεια.

MISSION 13: THE FINAL BATTLE

Μία αποστολή σάς χωρίζει πλέον από το φινάλε του παιχνιδιού. Βέβαια, μπορεί η αποστολή να είναι μία, αλλά για να την ολοκληρώσετε θα χρειαστείτε τον ίδιο χρόνο που θα θέλατε για να ολοκληρώσετε δύο (για να μη γράψω περισσότερες και θεωρηθώ υπερβολικός). Anyway, let's cut to the chase!

Ξεκινάτε με μια μικρή δύναμη πεζικού, έτοιμοι να επιτεθείτε σε μία βάση των Nod στα Βόρεια. Δίχως σκέψη λοιπόν, χτυπήστε όσο περισσότερες εχθρικές μονάδες μπορείτε, μέχρι να καταφτάσουν οι ενισχύσεις από Wolverines και Titans. Συνεχίστε καταστρέφοντας ό,τι απέμεινε από τα εχθρικά structures, μέχρι να έρθει το MCV σας, το οποίο θα πρέπει να κάνετε deploy άμεσα. Οσο το δυνατό γρηγορότερα, θα χρειαστεί να κατασκευάσετε τα εξής structures: power plant, refinery, barracks, war factory καθώς και ένα δεύτερο harvester. Στείλτε το harvester σας στο μικρό χωράφι με tiberium που υπάρχει στα νοτιοανατολικά της βάσης σας. Μετά λίγη ώρα ξεκινά ένα χρονόμετρο. Αυτό σημαίνει ότι έχετε στη διάθεσή σας περίπου μία ώρα για να βρείτε και να καταστρέψετε τον πρώτο ICBM πύραυλο.

Ενώ το δεύτερο harvester σας δουλεύει, κατασκευάστε ένα amphibious APC, το οποίο στη συνέχεια επανδρώνετε με τρεις μηχανικούς. Μετακινηθείτε με το APC στο άνω αριστερό τμήμα του χάρτη και στη συνέχεια νότια, έως ότου βρείτε την παλιά βάση των GDI. Παρατηρήστε ότι υπάρχουν ακόμα μερικά Mammoth tanks σε καλή κατάσταση. Σε αυτό το σημείο ξεκινήστε την κατασκευή ενός δεύτερου barracks. Οταν αυτό ολοκληρωθεί, μην το τοποθετήσετε στη βάση σας. Αντίθετα, μετακινήστε το APC σας ανατολικά και πάνω από την πλαγιά που οδηγεί στο εσωτερικό της βάσης των Nod. Τώρα ο πρώτος ICBM θα πρέπει να βρίσκεται μπροστά στα μάτια σας! Χρησιμοποιώντας τα Mammoth, επιτεθείτε στους obelisks που βρίσκονται στο αριστερό τμήμα της εχθρικής βάσης. Ταυτόχρονα, με τους μηχανικούς αιχμαλωτίστε τα τρία silos των Nod, πουλήστε το ένα και ΤΩΡΑ τοποθετήστε το barracks σας στο εσωτερικό της εχθρικής βάσης!

Χωρίς καθυστέρηση, αρχίστε να κάνετε train πολλούς μηχανικούς και αιχμαλωτίστε σχεδόν όλα τα εχθρικά κτίρια. Θα πρέπει να αιχμαλωτίσετε τουλάχιστον τα 2 refineries (μαζί με τα harvester), το hand of Nod καθώς και το War Factory. Χρησιμοποιήστε infantry units και τα Mammoth για να ξεφορτωθείτε οποιοδήποτε άλλο εχθρικό structure. Με 2-3 light infantry εξερευνήστε το χάρτη στα νότια της βάσης, ενώ, λίγο προτού εκπνεύσει ο χρόνος, καταστρέψτε τον ICBM missile. Ενα νέο τμήμα του χάρτη θα αποκαλυφθεί στα νότια και ένα καινούριο χρονόμετρο θα αρχίσει να μετρά αντίστροφα!

Η επόμενη βάση της Nod βρίσκεται σχεδόν ακριβώς κάτω από τη δική σας, οπότε ξεκινήστε την κατασκευή 7-8 artillery units καθώς και Titans. Χρησιμοποιώντας τα artilleries και τους Titans σε συνδυασμό αλληλοκάλυψης, δεν θα αντιμετωπίσετε ιδιαίτερο πρόβλημα στην καταστροφή των obelisks και των lasers που διαθέτει η αντίπαλη βάση. Μία επίσης καλή ιδέα είναι να μετακινηθείτε με μια ομάδα Titans στο δεξί τμήμα της βάσης και να καταστρέψετε τα advanced power plants. Ετσι το έργο σας εναντίον των obelisks καθίσταται απείρως ευκολότερο.

Παρατηρήστε ότι ήδη πολλές από τις εχθρικές δυνάμεις σάς επιτίθενται από τα ανατολικά, γεγονός που εμμέσως πλην σαφώς υποδεικνύει τη θέση του δεύτερου ICBM. Προσοχή, όμως: μην επιτεθείτε αμέσως, αλλά αφήστε τα εχθρικά units να σας κυνηγήσουν σε σημεία όπου έχετε ήδη συγκεντρώσει το στρατό σας. Ετσι ξεμπερδεύετε εύκολα και έχετε τη δυνατότητα αντεπίθεσης. Οταν λοιπόν τα οικονομικά σας το επιτρέψουν, κατασκευάστε μια μεγάλη δύναμη από 10-12 Titans και, πάντα με την υποστήριξη των artilleries, διαλύστε οτιδήποτε υπάρχει στη βάση των Nod (εννοείται συμπεριλαμβανομένου του ICBM). Για άλλη μία φορά το χρονόμετρο θα σταματήσει, ενώ μετά λίγα λεπτά θα ξεκινήσει και πάλι, θυμίζοντάς σας ότι υπάρχει και τρίτος επικίνδυνος ICBM missile στην περιοχή.



Capture Hammerfest Base: Για να καταλάβετε τη βάση θα χρειαστεί να απενεργοποιήσετε το Firestorm. Χρησιμοποιήστε γι' αυτό το σκοπό τα hovercrafts σε force fire και καταστρέψτε τα power plants.

Η τρίτη βάση της Nod βρίσκεται σε ένα νησί, στα δυτικά της βάσης που μόλις καταστρέψατε. Εκεί βρίσκεται επίσης ο τρίτος ICBM. Για να τον καταστρέψετε θα χρειαστεί να κατασκευάσετε μια ομάδα κρούσης από 6-7 hover MLRS, 4 artilleries καθώς και 1-2 sensor arrays. Χρησιμοποιήστε τα sensors για να εντοπίσετε την ακριβή θέση της εχθρικής βάσης (όπως πιθανόν καταλάβατε, η βάση είναι cloaked) και εν συνεχεία κάνετε deploy τα artilleries σας κοντά στην ακτή, έχοντας πάντα κοντά τα hovercrafts (γιατί στο νησί υπάρχουν και harpie helicopters). Τα artilleries θα... περιποιηθούν δεόντως τους obelisks καθώς και ορισμένες εχθρικές μονάδες, αφήνοντας ελεύθερο το πεδίο για να δράσουν τα hovers σας.

Πάνω στο νησί, αρχικά καταστρέψτε το hand of Nod και, προχωρώντας ανατολικά, χτυπήστε αλύπητα την αντίπαλη Construction Yard. Ως συνήθως, καταστρέψτε τα πάντα, αφήνοντας για το τέλος το ICBM, οπότε το χρονόμετρο θα σταματήσει για τα καλά αυτή τη φορά. ;-)

Το μόνο που σας χωρίζει πια από την απόλυτη επικράτηση είναι μια μικρή βάση της Nod στα ανατολικά του χάρτη, όπου βρίσκεται ο ναός του Kane (και φυσικά ο Kane αυτοπροσώπως). Εδώ πλέον κάθε συμβουλή περιττεύει. Απλώς συγκεντρώστε όλο το στρατό σας και επιδοθείτε σε ένα θεαματικό "ντου", αφήνοντας ερείπια στο πέρασμά σας. Αν η αποστολή δεν ολοκληρωθεί με αυτό τον τρόπο, ίσως χρειαστεί να ψάξετε και τον υπόλοιπο χάρτη για απομονωμένες μονάδες των Nod. Σε κάθε περίπτωση, μπορείτε να ηρεμήσετε. Οι δυνάμεις του κακού έχουν ηττηθεί για άλλη μία φορά και εσείς είστε ο απόλυτος νικητής, γεγονός που μου θυμίζει ότι κάπου σε αυτό το σημείο πρέπει να σας αφήσω. Σας εύχομαι ολόψυχα καλές γιορτές και καλό Millennium (ελπίζω χωρίς bugs!).


SEGA PC
● Τώρα ο ρεαλισμός από τις αίθουσες ηλεκτρονικών μεταφέρεται στο PC σας!
● Πιάστε το τιμόνι των καλύτερων αγωνιστικών αυτοκινήτων, τα οποία έχουν αναπαρασταθεί με κάθε τεχνική λεπτομέρεια.
● Σπρώξτε 18 διαφορετικά αυτοκίνητα στα όριά τους, σε ένα Πρωτάθλημα 10 χρόνων, ή σε κλασσικό Arcade Mode.
● Προκαλέστε οδηγούς από όλο τον κόσμο στο Global Net Ranking του Sega Rally, σε split screen ή μέσω δικτύου.
Ένα παιχνίδι που δεν απευθύνεται σε θεατές!
SEGA
empire INTERACTIVE
SEGA RALLY 2
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ
BEACON MULTIMEDIA
ΜΠΗΚΟΝ Α.Ε.
ΓΡΑΜΜΟΥ 71 15124-ΜΑΡΟΥΣΙ
ΤΗΛ.: 6143252-7, FAX: 6143251
www.beacon.gr
©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998, 1999. Published by Empire Interactive. Empire Interactive is a trademark of Entertainment International (UK) Ltd. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

"Ορισμένες περιθωριακές δυνάμεις έγιναν ιστορικά αποτελεσματικές από τη δομική αδυναμία της ανταγωνιστικής δύναμης και όχι από μία εσώτερη δική τους δύναμη."

Σκεφτόμουν το ανωτέρω απόφθεγμα του Γκράμσι, καθώς έβλεπα από κοντά την καταστροφή του κέντρου της Αθήνας από τους γνωστούς "νεαρούς", που, μετά τη διάλυση της πορείας διαμαρτυρίας ενάντια στην επίσκεψη Κλίντον από τις δυνάμεις της Αστυνομίας και των ΜΑΤ, έδρασαν ανενόχλητοι στους κεντρικούς δρόμους ανάμεσα στο Σύνταγμα και την Ομόνοια.

TEX MURPHY: OVERSEER

Ο αδελφός μου αγόρασε ένα Pentium III στα 450MHz με την G400 Dual Head κάρτα γραφικών και το Hitachi 6x DVD-ROM. Ετσι, σκέφθηκα ότι ήταν ευκαιρία να δοκιμάσω την DVD έκδοση του Overseer. Δεν μπόρεσα όμως τελικά να τρέξω το παιχνίδι, και αυτό γιατί δεν αναγνώριζε το Hitachi DVD-ROM. Εστειλα λοιπόν ένα e-mail στην Access σχετικά με το πρόβλημα και, τελικά, μετά τρεις μέρες έλαβα απάντηση από τη Microsoft! Καλά, τρελάθηκα όταν είδα e-mail από τη Microsoft! Στην αρχή μάλιστα δεν κατάλαβα περί τίνος επρόκειτο. Βλέπετε, ήξερα μεν ότι η Microsoft είχε αγοράσει την Access, αλλά δεν περίμενα ότι για τα τεχνικής φύσης θέματα των παιχνιδιών της Access θα μου απαντούσαν από το τεχνικό τμήμα της Microsoft.

Η απάντηση λοιπόν, ούτε λίγο ούτε πολύ, αναφέρει ότι το Tex Murphy Overseer δεν υποστηρίζει τα DVDs νεότερης γενιάς, αφού, όταν κυκλοφόρησε (είναι το πρώτο παιχνίδι που κυκλοφόρησε σε DVD-ROM), υπήρχαν στην αγορά ελάχιστα DVD-ROMs. Με το patch 1.04 οι υπεύθυνοι πρόσθεσαν επιπλέον DVD-ROMs σε αυτά που αναγνωρίζει το παιχνίδι, αλλά προς το παρόν δεν προτίθενται να κυκλοφορήσουν και άλλο patch του παιχνιδιού, ώστε να καλύψουν τα καινούρια DVD-ROMs που έχουν κυκλοφορήσει εν τω μεταξύ. Ετσι, μου συνιστούν δύο λύσεις: είτε να προμηθευτώ κάποιο από τα DVD-ROMs που υποστηρίζουν τον τίτλο είτε να τον παίξω από τα CD-ROMs, αφού, όπως αναφέρουν στην απάντησή τους, η μόνη διαφορά μεταξύ των δύο είναι ότι η DVD έκδοση διαθέτει λίγο καλύτερης ποιότητας γραφικά. Κρίμα!



OVERSEER



FULL THROTTLE

Η ΤΖΟΒΑΝΝΑ ΛΑΡΙΟΥ γράφει ότι, όσο κι αν ακολουθεί τις οδηγίες που δώσαμε στο προηγούμενο τεύχος, δεν μπορεί να περάσει τη γέφυρα, αφού δεν αναπτύσσει αρκετή ταχύτητα.

Για να περάσεις απέναντι, χρειάζεσαι συνολικά τρία αντικείμενα: το hover unit, το rocket booster και τη ράμπα. Για το πρώτο, στο πεσμένο φορτηγό στη Highway 9, πήγαινε και κάνε Use στις ρόδες του, μέχρι να τις "λασκάρεις" όλες. Τώρα πήγαινε από την άλλη μεριά και σπρώξε το φορτηγό, έτσι ώστε να χυθεί fertilizer στο δρόμο. Πάρε λίγο από αυτό οπωσδήποτε. Φύγε και επίστρεψε, ώστε να σε ακολουθήσει το αμάξι. Μετά το ατύχημα, πήγαινε στο πίσω και πλαϊνό μέρος του τρακαρισμένου αμαξιού και πάρε το hover unit από αυτό (αν θυμάμαι καλά, κάνεις διπλό Use εκεί ή χρησιμοποιείς το tire iron). Βάλε το στη μηχανή σου. Τώρα είσαι έτοιμη να μπεις στο mine road. Από εδώ πρέπει να αποκτήσεις τα rocket booster και goggles. Θα τα πάρεις από τους Vulture guy και Cavefish guy αντίστοιχα. Η διαδικασία της πάλης έχει ως εξής: Οταν βλέπεις μπροστά σου κάποιον με τον οποίο θέλεις να παλέψεις, αφήνεις τη μηχανή να πάει κοντά του και ξεκινάς τη μάχη. Αν δεν θέλεις να παλέψεις με κάποιον αντίπαλο, πατάς το πλήκτρο Escepe και τον προσπερνάς. Συνέχισε μέχρι να βρεις τον άντρα με το αλυσοπρίονο (chainsaw). Οταν βρεθείς δίπλα του, ρίξε του το fertilizer που είχες πάρει από το φορτηγό που ανέτρεψες προηγουμένως. Ετσι θα καταφέρεις να του πάρεις το αλυσοπρίονο, που είναι το ισχυρότερο όπλο. Τώρα, χρησιμοποιώντας το αλυσοπρίονο ως όπλο, πάρε τη σανίδα και τη σκέτη αλυσίδα. Βγες από το mine road, κάνε Save κάπου στο δρόμο, μπες ξανά στο mine road και περίμενε να δεις τον άντρα με την πολύ γρήγορη



FULL THROTTLE



νται πολύ γρήγορα ανταναkλαστικά, και είναι τυχερός όποιος τον πετύχει με την πρώτη. Εν πάση περιπτώσει, αφού τον νικήσεις, θα πάρει τα goggles.

Τώρα συνέχισε στο mine road, μέχρι να εμφανιστεί στο άνω δεξί μέρος της οθόνης το εικονίδιο με τα goggles. Κάνε κλικ το πλήκτρο του ποντικιού σου. Θα φορέσεις τα goggles. Κοίταξε προσεκτικά στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης και περίμενε μέχρι να εμφανιστεί η λέξη "Cave". Κάνε κλικ το πλήκτρο του ποντικιού και θα μπεις στην Cavefish's lair. Πρόσεχε: να οδηγείς στο δρόμο μέχρι να δεις κάτι παράξενα και τεράστια carvings και μία ramp. Κάνε κλικ το Use icon πάνω στη ράμπα, για να τη σπρώξεις στο πίσω μέρος της μηχανής σου, και κάνε ξανά κλικ το Use icon πάνω στη ράμπα, ώστε να τη συνδέσεις στο πίσω μέρος της μηχανής σου. Τώρα ανέβα στη μηχανή σου και οδήγησε πίσω στο δρόμο, στη στροφή. Κάνε κλικ ακόμη μία φορά το Use icon στη ράμπα και παρακολούθησε τι παθαίνουν τα μέλη της συμμορίας. Τώρα πια, όντας ασφαλής, μπορείς να φύγεις από τη σπηλιά. Πήγαινε στη γέφυρα και τοποθέτησε εκεί τη ράμπα σου. Εχοντας πάρει επίσης τα hover unit και rocket booster, και αφού τα έχεις τοποθετήσει πάνω στη μηχανή σου, κάνε κλικ τον κέρσορα στην άκρη του φαραγγιού για να περάσεις απέναντι. Θα δεις ένα πολύ εντυπωσιακό animation, που δείχνει πώς πηδάς πάνω από το φαράγγι. Η στιγμή που η μηχανή ακουμπά στο δρόμο στην απέναντι πλευρά και στρίβει κάθετα στο δρόμο είναι η πιο αγαπημένη μου σε ολόκληρο το παιχνίδι....

μηχανή. Χτύπησέ τον με τη σκέτη αλυσίδα - όχι με αυτή που έχει μία σιδερένια μπάλα στην άκρη της-, και θα του πάρεις το rocket booster. Θα ξέρεις ότι τον νίκησες, αν δεις το video sequence όπου τοποθετείς το rocket booster στη μηχανή σου! Στη συνέχεια, βρες τον άντρα με την κίτρινη μηχανή που οδηγεί σκυφτός και σηκώνει για πολύ λίγο το κεφάλι του. Αυτός έχει τα goggles. Είναι ο πιο δύσκολος αντίπαλός σου. Πρέπει να κάτσεις δίπλα του και στην άκρη και, αμέσως μόλις σκύψει το κεφάλι του, να τον πλησιάσεις και να τον χτυπήσεις με τη σανίδα. Απαιτού-

SYSTEM SHOCK 2

Ο ΘΕΜΗΣ ΜΠΟΥΡΔΕΝΑΣ ρωτά ποιος είναι ο κωδικός για να ενεργοποιήσει τον transmitor στο deck 5 (recreation).

Επίσης, ο ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΑΝΑΣΤΑΣΑΚΟΣ ρωτά πώς να αξιοποιήσει την μπάλα του μπάσκετ που πήρε, ώστε να δει το περίφημο Easter Egg του παιχνιδιού.

Ο κωδικός είναι 14106 - αν φυσικά δεν είναι random, κάτι για το οποίο δεν είμαι σίγουρος. Συγκεκριμένα, τον σχηματίζεις από τα κομμάτια του κώδικα που μαζεύεις: πρώτα τοποθετείς τα κομμάτια που περιέχουν τα σύμβολα στα αριστερά τους και μετά αυτά που έχουν τα σύμβολα στα δεξιά τους. Με λίγη υπομονή και μερικές προσπάθειες θα καταφέρεις να ενεργοποιήσεις τον transmitter.

Για το Easter Egg, τώρα: Πήγαινε στο basketball court και προχώρησε στο gravity elevator. Τώρα χρησιμοποίησε την basketball και σημείωσε ένα καλάθι. Πρόσεξε, γιατί πρέπει να ρίξεις την μπάλα από το δεύτερο επίπεδο του γηπέδου. Αν επιτύχεις, θα λάβεις ένα διασκεδαστικό Easter Egg e-mail.

JACK ORLANDO

Ενα φίλος της στήλης, ο Δημήτρης, μου έστειλε ένα e-mail όπου μας πληροφορεί ότι διαθέτει τη γερμανική έκδοση του παιχνιδιού. Γράφει ότι το παιχνίδι είναι πολύ καλό και ότι ειδικά η μουσική του είναι το κάτι άλλο. Θα επιδιώξω να συναντηθώ μαζί του, για να δούμε τι μπορεί να γίνει με το θέμα. Αν μπορέσουμε, θα βάλουμε το παιχνίδι σε ένα από τα επόμενα CDs του περιοδικού μαζί με τη λύση του, ώστε να μπορέσετε να το δείτε κι εσείς.

Αυτά προς το παρόν - περισσότερα τον άλλο μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο καλό είναι να γράφετε στο γράμμα και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις, γιατί δεν στέλνουμε πια. Μπορείτε όμως να μας περιγράφετε σωστά το σημείο όπου έχετε "κολλήσει", κι εμείς θα σας βοηθήσουμε... PC

SYSTEM SHOCK 2





Φέρτε πίσω τα adventure games!

"Το αγαπημένο μου είδος παιχνιδιών είναι αυτό που με κάνει να σκέπτομαι, εκείνο που αναδίδει την αίσθηση ενός ξεχωριστού στιλ, που δεν είναι αντίγραφο άλλων παιχνιδιών. Εκείνο το είδος παιχνιδιού που φανερώνει ότι ο σχεδιαστής έλκει έμπνευση από πηγές που βρίσκονται πέρα από τα περιορισμένα όρια της high tech κουλτούρας του 20ού αιώνα και του λεγόμενου αμερικανικού τρόπου ζωής."

Ernest Adams, σχεδιαστής παιχνιδιών της Bullfrog

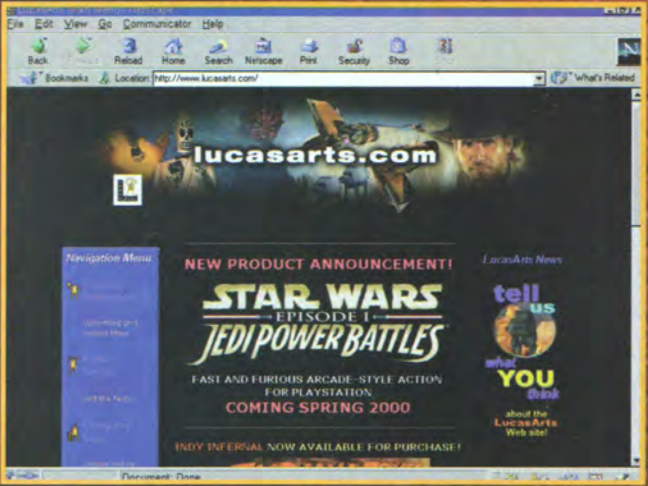
"Αυτός που έχει χάσει την ικανότητα να διερωτάται, να θέλει να μάθει μέσω της ανθρώπινης περιέργειας, είναι νεκρός."

Albert Einstein

Καθώς πρόκειται για το τελευταίο άρθρο του χρόνου, σκέφτηκα να δημοσιεύσω αποσπάσματα από την ανοικτή επιστολή που έδωσε στη δημοσιότητα στις 9 Νοεμβρίου ένας από τους πιο σημαντικούς σχεδιαστές παιχνιδιών της Bullfrog, ο Ernest Adams. Η επιστολή αυτή δημοσιεύτηκε στο Game Development Resource Site (GDRS) με τον τίτλο "Είναι καιρός να φέρουμε πίσω τα adventure games"!

Η ΕΠΙΣΤΟΛΗ

"Αυτό που τελευταία δεν ακούγεται σχεδόν καθόλου είναι το λεγόμενο 'interactive storytelling.'. Στην Game Developers' Conference έγιναν πάρα πολλές συζητήσεις σχετικά με το θέμα. Τα adventure games ήταν ο βασιλιάς στο χώρο των παιχνιδιών πριν από μερικά χρόνια, όταν δηλαδή η LucasArts και η Sierra On-line βρίσκονταν στην κορυφή της διαδρομής τους. Εκείνη την περίοδο τα adventure games ήταν ό,τι καλύτερο από πλευράς αισθητικής και όχι μόνο. Ηταν αστεία, τρομακτικά, μυστηριώδη, γοητευτικά και εξαιρετικά ενδιαφέροντα. Τα adventure games μας έδωσαν δημιουργικές προκλήσεις και εξερεύνησαν χώρους που καμία άλλη κατηγορία παιχνιδιών δεν έχει ακουμπήσει ως τώρα.




ERNEST ADAMS

Εκείνη την εποχή, γύρω στα 1990, τα wargames ήταν ετοιμοθάνατα. Επρόκειτο για turn-based, hexagon-based games που πουλούσαν από 5.000 ως 10.000 αντίτυπα το καθένα. Τα παιχνίδια πρώτου προσώπου σχεδόν δεν υπήρχαν, καθώς τότε δεν υπήρχε η ανάλογη τεχνολογία για αυτά. Στον κόσμο των παιχνιδιών δράσης κυριαρχούσαν τα λεγόμενα side-scrollers. Τα flight simulators βρίσκονταν ακόμη στα πρώτα στάδια. Από κάθε πλευρά, τα adventure games ήταν πολύ ψηλότερα από όλες τις άλλες κατηγορίες παιχνιδιών μαζί, και αυτό φαινόταν σε όλες τις παραμέτρους. Οι πιο ταλαντούχοι ήθελαν να δουλέψουν για αυτά...

Τα adventure games άρχισαν σιγά σιγά να περνούν στο περιθώριο από τα 3D shoot'em up και τα real time strategy games. Ο όρος adventure game αυτός καθ' εαυτός χρησιμοποιείται τελείως λανθασμένα στις μέρες μας. Εχει εξελιχθεί πια σε 'adventure-type game', που όμως είναι ένας φόρος τιμής στο πρώτο adventure game. Κάποιοι το αποκαλούν Colossal Cave, αλλά πιο συχνά λέγεται με το απλό και τόσο γνωστό όνομα adventure. Ομως η αίσθηση του κινδύνου, αυτό το 'η καρδιά μου έφτασε στο στόμα μου' ή 'τα χέρια μου άσπρισαν από το φόβο μου', που θα έπρεπε να υπάρχει σχεδόν σε κάθε adventure, στις μέρες μας υπάρχει κυρίως σε 3D παιχνίδια, όπως το Half-Life ή το Thief: The Dark Project - ειδικά αν παίζεις κάποιο από αυτά βαθιά μέσα στη νύχτα. Ο όρος adventure game κατέληξε να σημαίνει ένα παιχνίδι με χαρακτήρες, με παζλ και με ένα σενάριο να εξελίσσεται. Επιπλέον, συνήθως τα παιχνίδια του είδους δεν διαθέτουν πια κανένα από τα στοιχεία που προκαλούν νευρικές εντάσεις και ξαφνιάσματα.

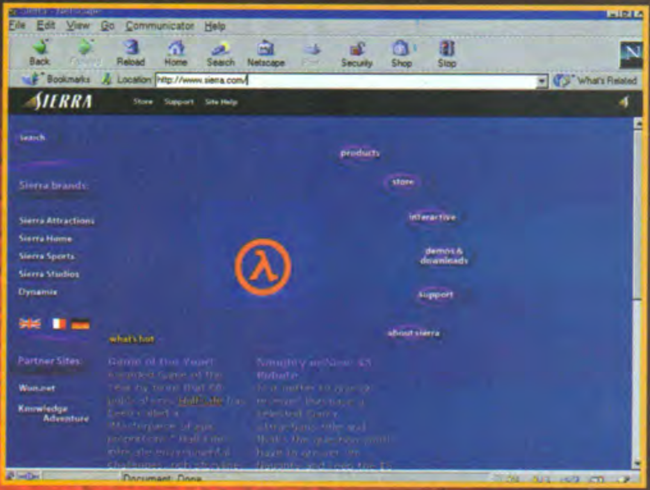
Οι 3D accelerators συμμετείχαν αρκετά στην πτώση των adventure games. Οι 3D engines επιτρέπουν εύκολη κίνηση, απεριόριστες οπτικές γωνίες και προοπτικές και, πάνω από όλα, ταχύτητα. Οι 3D acceleration cards είναι ένα από τα καλύτερα περιφερειακά που προέκυψαν μέσα από τη βιομηχανία του hardware. Αλλά στη βιασύνη μας να κάνουμε τα παιχνίδια ακόμη πιο γρήγορα, θυσιάσαμε την οπτική τελειότητα που τόσο καιρό πριν είχαμε κατακτήσει. Σε τι μπορεί να χρησιμεύσει ένας πράγματι ωραίος περιβάλλων χώρος, αν το μόνο που ενδιαφέρει τον παίκτη είναι να ορμήσει μπροστά, αδιαφορώντας για οτιδήποτε δεν τον απειλεί, δεν τον πυροβολεί;

Το άλλο στοιχείο που απώθησε τα παραδοσιακά adventure games από την πρώτη γραμμή είναι το on-line gaming. Οταν πρωτομπήκα στο χώρο, οι περισσότεροι δημιουργοί παιχνιδιών δεν ήξεραν ότι υπήρχε Internet, ενώ το on-line gaming περιοριζόταν στο εσωτερικό εταιριών όπως οι CompuServe και GEnie. Σήμερα το on-line gaming έχει εξαπλωθεί παντού, ενώ πλέον ελάχιστα παιχνίδια δεν υποστηρίζουν Multiplayer mode. Μερικά δε, όπως τα Quake, έχουν σχεδιαστεί πρωταρχικά για Multiplayer mode, το δε Single-player mode είναι δευτερεύον στοιχείο σε αυτά.

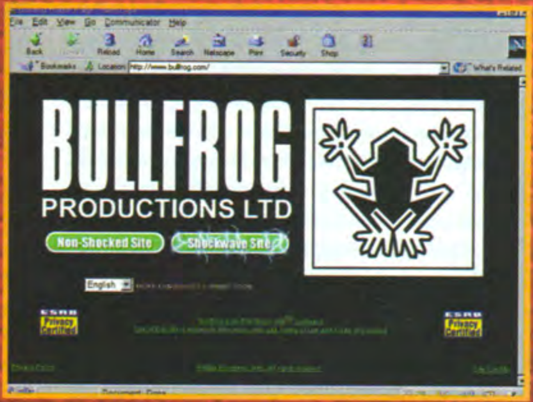
Πιστεύω ακράδαντα, όσο κι αν ακούγεται απλουστευτικό, ότι υπάρχουν δύο βασικά είδη παικτών στο σύγχρονο κόσμο: αυτοί που τους αρέσει να παίζουν μόνοι τους και εκείνοι που προτιμούν να παίζουν εναντίον άλλων.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Υποστηρίζω δε έντονα ότι τα multiplayer games, παρά την τρέχουσα πρωτοκαθεδρία τους, δεν θα είναι για πάντα στην πρώτη γραμμή, όπως πολλοί δυστυχώς πιστεύουν. Το βασικότερο μειονέκτημά τους είναι ότι απαιτούν και άλλους ανθρώπους για να παίξουν όλοι μαζί. Αν όμως κάποιος δεν έχει πάρα πολύ ελεύθερο χρόνο -και στις μέρες μας αυτός μειώνεται διαρκώς-, τότε τα δεδομένα για το on-line gaming γίνονται πολύ δύσκολα. Προφανώς κάθε παίκτης μπορεί να παίζει πολύ γρήγορα μικρά παιχνίδια, όπως τα Poker και Blackjack. Αλλά, όσο αντιφατικό κι αν ακούγεται, αν προτιμά να παίζει μεγάλα παιχνίδια από λίγο κάθε φορά, τότε δεν μπορεί παρά να καταφύγει τελικά σε ένα μεγάλο single-player game.



Ενα άλλος λόγος που αρκετοί προτιμούν να παίζουν μόνοι τους έχει να κάνει με ένα από τα βασικότερα ανθρώπινα χαρακτηριστικά: την ιδιοσυγκρασία. Παίζω για να διασκεδάσω και θέλω και οι άλλοι που παίζουν μαζί μου να διασκεδάζουν το ίδιο. Δεν θέλω να παίζω με άλλους για να τσακώνομαι σχεδόν συνέχεια, όπως συμβαίνει με τα περισσότερα on-line RPGs σήμερα. Εντάξει, ως παιδιά όλοι μας κάποτε προτιμήσαμε παιχνίδια όπου πανηγυρίσαμε χαιρέκακα για τη νίκη μας ή κατσουφιάσαμε μετά κάποια ήττα μας. Δυστυχώς, οι περισσότεροι από τους on-line κόσμους είναι γεμάτοι τέτοιους παίκτες: 'ψυχωτικούς' teenagers, που η μόνη ευχαρίστηση στη ζωή τους μοιάζει να είναι το να σαρκάζουν άλλους, άγνωστους σε αυτούς παίκτες. Αλλά αυτή την περίοδο της ζωής μου την άφησα πίσω μου τελειώνοντας το σχολείο!



Εντούτοις, ο βασικότερος λόγος για όποιον θέλει να παίζει μόνος του έχει να κάνει με τη λεγόμενη "απορρόφηση". Πάρα πολλοί προσελκύονται από τα παιχνίδια επειδή τους αρέσει να κινούνται σε φανταστικούς κόσμους, τους έλκει η αίσθηση της εξερεύνησης και της ανακάλυψης (σημείωση δική μου: αυτός είμαι εγώ!). Το να μοιράζεται όμως κάποιος έναν τέτοιο κόσμο σημαίνει ότι κινδυνεύει να καταστρέψει όλα τα αποθέματα της δημιουργικής επικοινωνίας του.

Αυτά που με ενδιαφέρουν περισσότερο σε ένα computer game είναι οι άνθρωποι, οι τοποθεσίες, οι σχέσεις και τα γεγονότα που διαδραματίζονται, η δυνατότητα να αλληλεπιδράσω με αυτά. Εχω παίξει πάρα πολύ Starcraft (μερικές φορές κάνοντας cheating), όχι γιατί με έλκουν τα war games αυτά καθ' εαυτά, αλλά επειδή ήθελα να καταλάβω τι συνέβη στους Jim Raynor και Sarah Kerrigan. Απόλαυσα το παιχνίδι πάρα πολύ, αλλά το τι ακριβώς ήταν αυτό που με κράτησε να παίξω τις τριάντα αποστολές του είναι μία άλλη ιστορία.

Τα adventure games είναι βασικά μία single-player εμπειρία. Πολλά single-player computer games είναι στην πραγματικότητα multiplayer games, καθώς ο υπολογιστής είναι ο αντίπαλος. Τώρα λοιπόν που υπάρχει η δυνατότητα ώστε ο χρήστης να παίζει εναντίον άλλων ανθρώπων, η σχετική βιομηχανία το αξιοποιεί στο έπακρον. Στα adventure games δεν υπάρχει ένας συνηθισμένος αντίπαλος, δεν υπάρχει άλλη συνθήκη νίκης για το χρήστη από το να λύσει όλους τους γρίφους και να φτάσει στο τέλος της ιστορίας, σε έναν σύνθετο κόσμο - έναν κόσμο όπου ο νους είναι πιο πολύτιμος από τα όπλα.

Ο χώρος είναι γεμάτος προβλήματα, το μεγαλύτερο των οποίων είναι το κόστος παραγωγής. Οι Infocom και LucasArts τα πήγαν πολύ καλά στην ανάπτυξη δικών τους μηχανών, των Z-machine and SCUMM αντιστοίχως, αλλά τα χρήματα άρχισαν να λιγοστεύουν με όλα αυτά τα έξοδα για την επίτευξη της τελειότητας των γραφικών και του ήχου. Σε σχέση με τα λεγόμενα linear games, οι interactive stories απαιτούν τρεις ως δέκα περισσότερες "πηγές" σε όλα τα επίπεδα: ανθρώπινο δυναμικό, χρόνο και χρήματα. Οταν λοιπόν μπορεί να προκύψουν τουλάχιστον τα ίδια κέρδη με ένα Quake-based game αλλά με πολύ λιγότερο κόστος, ποιος και γιατί να ασχοληθεί με την ανάπτυξη ενός adventure game;

Παρ' όλα αυτά, πιστεύω ακράδαντα ότι οφείλουμε ένα comeback. Υπάρχει ακόμη ένα πολύ μεγάλο μέρος της αγοράς που δεν έχουμε πλησιάσει, και αυτό είναι οι γυναίκες. Οι τωρινές παραγωγές μας βασίζονται στο να οδηγείς γρήγορα αμάξια, να πετάς αεροπλάνα και να σκοτώνεις σχεδόν ό,τι κινείται γύρω σου - και όλα αυτά χάρη στις 3D accelerated κάρτες γραφικών. Δεν νομίζω όμως ότι αυτά ενδιαφέρουν τη μεγάλη πλειονότητα των γυναικών, που έχει περάσει πια στο χώρο των υπολογιστών. Ταυτόχρονα, υπάρχει άλλη μία μεγάλη κατηγορία κοινού για την οποία τα adventure games είναι υπερπολύτιμα, και αυτή είναι τα παιδιά. Δυστυχώς, ελάχιστες εταιρίες έχουν δραστηριοποιηθεί στο χώρο αυτό και το κενό που υπάρχει είναι τεράστιο. (Σημείωση δική μου: Θυμάστε τι ανέφερε για το ίδιο θέμα ο πρόεδρος της Revolution σε συνέντευξή του που παρουσίασα σε ένα προηγούμενο τεύχος;)

Εχουμε να αντιμετωπίσουμε τη λερναία ύδρα που ονομάζεται κόστος παραγωγής. Σιγά σιγά όμως το χάσμα μειώνεται, αφού και οι άλλες κατηγορίες προχωρούν όλο και περισσότερο στον εμπλουτισμό των παραγωγών τους με τα στοιχεία αυτά που έκαναν τελικά πολύ ακριβή την παραγωγή ενός adventure. Ολο και περισσότερα παιχνίδια διαθέτουν πια voice-overs και video sequences, που παλιότερα έβλεπε κανείς μόνο στα adventure games. Δεν θα περάσει πολύς καιρός ακόμη και οι εταιρίες παραγωγής θα καταλάβουν ότι το recording video κοστίζει το ίδιο, είτε πρόκειται για ένα war game είτε για ένα adventure game.

Τα adventure games φαίνεται να είναι μια αγορά που έμεινε ανεπηρέαστη από την έκρηξη της δύναμης και της ταχύτητας που έφεραν οι 3D κάρτες γραφικών. Είναι μία αγορά της οποίας δυστυχώς αγνοούμε το μεγαλύτερο μέρος. Αλλά όλοι αυτοί οι χρήστες θέλουν επίσης να παίξουν κάποιο παιχνίδι. Ναι, είναι καιρός να φέρουμε ξανά πίσω τα adventure games..."

MACINTOSH

Εξομοιώνοντας το θρυλικό υπολογιστή της Apple

Η ιστορία που παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα είναι αλλιώτικη από τις άλλες. Περιγράφει τις προσπάθειες των ιπποτών του Τάγματος του Μήλου (Apple) να σπάσουν την κυριαρχία της IBM στο χώρο των προσωπικών υπολογιστών. Παρουσιάζει ακόμα τις περιπέτειες ενός άλλου ιπποτικού τάγματος με τη μυστηριώδη ονομασία Vmac, που επιχειρεί να αναβιώσει τις παλιές καλές εποχές. Αυτή τη φορά, με τους καλούς πολεμά ο υπογράφων, γνωστός και ως "Κόμης Βράκουλας", ενώ το μέρος των κακών παίρνουν ο "θείος" Bill Gates, το όνομα του οποίου έχει διαγραφεί προ πολλού από όλους τους καταλόγους των ιπποτών, και ο Μεγάλος Μάγιστρος του "PC Master" Βαγγέλης Κράτσας, γνωστός στους ιπποτικούς κύκλους και ως "Vagius Kritsinius". Για καθαρά εμπορικούς σκοπούς κάνει ένα πέρασμα ως guest star ο καλός μάγος Tsurinius. Καθίστε, λοιπόν, όσο πιο αναπαυτικά μπορείτε στην πολυθρόνα σας και απολαύστε ένα ταξίδι στο χρόνο!

Του Γιάννη Καλοσκάμπη

ΜΕΡΟΣ ΠΡΩΤΟ: ΟΙ "ΜΗΛΙΤΕΣ" ΛΟΓΑΡΙΑΖΟΥΝ ΧΩΡΙΣ ΤΟΝ ΘΕΙΟ BILL...

22 Ιανουαρίου 1984... Η Apple, η εταιρία που ίδρυσαν το 1976 οι Steven Wozniac και Steven Jobs, ταράζει τα λιμνάζοντα νερά της αγοράς των PCs κυκλοφορώντας έναν επαναστατικό για την εποχή υπολογιστή. Ο Macintosh, έτσι τον ονόμασαν, στηρίζεται σε μια νέα, εξελιγμένη μορφή του chip 68000 της Motorola, που προσφέρει πολύ υψηλότερες επιδόσεις από αυτές των προκατόχων του και λειτουργεί στη συχνότητα των 8MHz. Η μνήμη είναι 128K (μη γελάτε!), ενώ η οθόνη ασπρόμαυρη και ενσωματωμένη στο ερυθροκίτρινο κουτί του CPU.

Ο Mac είναι ο πρώτος προσωπικός υπολογιστής που χρησιμοποιεί drive 3,5 ιντσών, χωρητικότητας 400K. Η σημαντικότερη όμως καινοτομία έχει να κάνει με το λειτουργικό σύστημα: Ο χρήστης δεν είναι υποχρεωμένος να τυπώνει εντολές. Τη θέση του "απρόσωπου και αφιλόξενου" MS-DOS της IBM έχει πάρει ένα κομψότατο user interface (ονομάστηκε GUI - Graphics User Interface), το οποίο στηρίζεται στη χρήση εικονιδίων και θυμίζει πάρα πολύ τα μετέπειτα Windows.

Η διαφημιστική καμπάνια με την οποία η Apple πλαισίωσε το νέο προϊόν της στηρίχθηκε μεταξύ άλλων σε ένα τηλεοπτικό σποτ διάρκειας 60 δευτερολέπτων, που έδειχνε τον γκρίζο και τυποποιημένο κόσμο της IBM (θύμιζε -όχι τυχαία- το βιβλίο με τίτλο "1984" του George Orwell) να καταρρέει εξαιτίας μίας νέας δύναμης, του Mac. Το φιλμάκι, σκηνοθετημένο από τον Ridley Scott, θεωρείται μία από τις διασημότερες διαφημίσεις όλων των εποχών, η οποία συνέβαλε ώστε ο Macintosh, με τιμή πώλησης που έφτανε τα 2.495 δολάρια, να σημειώσει μεγάλη εμπορική επιτυχία. Ακόμα κι όταν αργότερα άρχισαν να διαφαίνονται οι πρώτες αδυναμίες του μηχανήματος, οι οποίες συνοψίζονταν στη "λίγη" RAM και τη μη υποστήριξη σκληρού δίσκου, η Apple έκανε δύο έξυπνες κινήσεις



Φωτογραφίες από το πολυσυζητημένο σποτ του 1984.

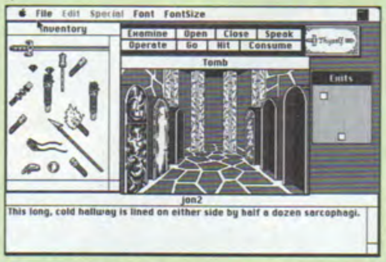


ΤΟ SITE ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Ένα από τα πιο καλαίσθητα sites που έχω συναντήσει στον Web και αναφέρεται στους emulators φέρει την ονομασία Emulatronia και βρίσκεται στη διεύθυνση http://www.emulatronia.com. Εκεί μπορείτε να βρείτε emulators και προγράμματα για πολλούς από τους αγαπημένους σας υπολογιστές. Οι καρτουνίστικες φατσούλες που συνοδεύουν τα links και η πολύ καλή δομή του το κάνουν να ξεχωρίζει, ενώ, όπως έγραψε ο Κόκκινος Ιππότης Kafurov σε προηγούμενο τεύχος, θα βρείτε "μια-δυο πολύ καλές εκπληξούλες, τις οποίες δεν δύναμαι να αναφέρω εδώ". Μοναδικό πρόβλημα το γεγονός ότι το site είναι στα ισπανικά. Με λίγο ψάξιμο, όμως, θα βρείτε αυτά που σας ενδιαφέρουν, χωρίς η γλώσσα να σταθεί εμπόδιο.



ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΟΥ ΜΗΝΑ



Αναμφίβολα το πιο "δυνατό" παιχνίδι που θα βρείτε στο CD του τεύχους που κρατάτε στα χέρια σας είναι το Shadowgate της Mirrorsoft. Πρόκειται για ένα πρωτοπόρο για την εποχή του icon graphic adventure, το οποίο είχε παρουσιάσει ο Μάγος Tsurinius στο τεύχος 52 του "Pixel"! Παρά την ηλικία του παραμένει ένα από τα αγαπημένα μου παιχνίδια και σημείο αναφοράς για τις μετέπειτα παραγωγές.

εκτοξεύοντας για δεύτερη φορά τις πωλήσεις στα ύψη: Κυκλοφόρησε έναν σχετικά φθηνό εκτυπωτή laser για τον Macintosh (LaserWriter) και ταυτόχρονα δημιούργησε το PageMaker, ένα από τα πρώτα προγράμματα DeskTop Publishing στην ιστορία των υπολογιστών. Ο Macintosh μετατράπηκε έτσι από απλό PC σε εύχρηστη και κυρίως οικονομική μηχανή εκδόσεων.

Σε αυτό το σημείο θα ήθελα να ζητήσω τη συμμετοχή των αναγνωστών: Κυρίες και κύριοι, οπλιστείτε με ό,τι βρείτε πρόχειρο, από λαχανικά (ντομάτες) μέχρι αρτοσκευάσματα (τάρτες φράουλας!) και ετοιμαστείτε να υποδεχτούμε τον "θείο" Bill. Ο θειούλης, λοιπόν, βλέποντας την επιτυχία του interface της Apple, δημιουργεί ένα δικό του λειτουργικό σύστημα, ολόιδιο με το GUI, που το ονομάζει... Windows 1.0! Φυσικά, η Apple υποβάλλει μήνυση, αλλά ο θείος κρύβει άσσο στο μανίκι. Βλέπετε, η ίδια η Apple στο GUI έχει δανειστεί στοιχεία από ένα παλιό λειτουργικό της Xerox. Με τη διαφορά ότι πήρε ένα λειτουργικό και το διεύρυνε, ενώ η Microsoft αντέγραψε σχεδόν στο ακέραιο το σύστημα της Apple! Αντε να βγάλεις άκρη τώρα. Τελικά, ύστερα από μαραθώνιους διαβουλεύσεων, οι δύο πλευρές καταλήγουν σε συμφωνία που απαγορεύει στη Microsoft να χρησιμοποιήσει την τεχνολογία του Macintosh στα Windows 1.0. Προσοχή! Η συμφωνία δεν αναφέρει τίποτα για μεταγενέστερες εκδόσεις των Windows! Το αποτέλεσμα; Η Apple χάνει οριστικά και αμετάκλητα τα δικαιώματα του GUI! Γάτα ο θείος...

ΜΕΡΟΣ ΔΕΥΤΕΡΟ: ΑΝΑΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΔΡΑΣΗ ΟΙ ΙΠΠΟΤΕΣ ΤΟΥ VMAC

Ψάχνοντας στο Internet για Macintosh emulators βρέθηκα μπροστά σε μια περίεργη εικόνα, πολύ διαφορετική από αυτή που συναντά κάποιος στα συνηθισμένα emulation sites. Αφ' ενός υπάρχουν πάρα πολλά sites που δίνουν συγκεκριμένες οδηγίες για τη χρήση των emulators και αφ' ετέρου τα προγράμματα (είτε παιχνίδια είτε applications) για τους Mac emulators είναι δυσεύρετα. Ο λόγος είναι ότι ο Macintosh είναι ένας υπολογιστής που παρά την ηλικία του χρησιμοποιείται ακόμα σε ευρεία κλίμακα. Ετσι, όπως θα καταλάβατε, μπαίνουν στη μέση νομικά ζητήματα. Ας τα αφήσουμε όμως αυτά για την ώρα και ας περάσουμε στο κυρίως θέμα. Οι κυριότεροι emulators που μπορείτε να βρείτε στο Δίκτυο είναι οι ακόλουθοι.

1. EnMac: Μια προσπάθεια εξομοίωσης του Macintosh από Ιταλούς προγραμματιστές. Είναι πρόγραμμα MS-DOS και έχει σοβαρό πρόβλημα συνεργασίας με τα Windows. Χώρια που όλες οι οδηγίες είναι στα ιταλικά.

2. Fusion: Μπορείτε να τον βρείτε σε demo μορφή. Μάλλον μπορούσατε να τον βρείτε, γιατί όλα τα links που οδηγούσαν στη σελίδα της ομάδας που τον προγραμμάτιζε δίνουν το γνωστό -και εκνευριστικό- μήνυμα "404" - page not found! Μετά κόπων και βασάνων κατάφερα να κατεβάσω έναν installer, αλλά και αυτό το αρχείο ήταν κατεστραμμένο.

3. Executor: Οχι, εδώ δεν αντιμετώπισα κανένα πρόβλημα! Ο emulator, σε demo και αυτή τη φορά, και κατεβαίνει και τρέχει κανονικά. Η ιδιομορφία του είναι ότι δεν χρησιμοποιεί disk images (όπως τα αρχεία adf στην Amiga), αλλά μπορεί και τρέχει απευθείας αρχεία Mac-



Ο Mac γυμνός!

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

Κυκλοφόρησε η έκδοση 1.5a του Bleem! Οι προγραμματιστές του υπόσχονται την υποστήριξη ακόμα περισσότερων τίτλων για PlayStation. Επιπλέον, διορθώθηκαν κάποια από τα bugs της προηγούμενης έκδοσης, μερικά από τα οποία ήταν αρκετά εκνευριστικά, αφού σε πολλές περιπτώσεις και κάτω από ανεξιχνίαστες συνθήκες ο υπολογιστής κολλούσε. Θα δείξει... Ενδεικτικά αναφέρουμε μερικούς από τους τίτλους που προστέθηκαν: FIFA 98, Broken Sword I, Earthworm Jim 2.0. Όσοι πιστοί πηγαίνετε στο site 207.71.8.31 για περισσότερες πληροφορίες, τσάι και συμπάθεια!



Καινούρια έκδοση είχαμε όμως και για τον δημοφιλή emulator για Amiga WinUAE. Εκδοση 0.8.8.R8!! Θυμίζω ότι ο WinUAE διακρίνεται για το πολύ φιλικό interface αλλά δυστυχώς, μέχρι τώρα τουλάχιστον, στους τομείς της ταχύτητας, της σταθερότητας και της υποστήριξης τίτλων υστερούσε από τον DOSά FELLOW. Αυτή τη στιγμή τον δοκιμάζω για να δω αν προστέθηκε κάτι πολύ σημαντικό. Αν ναι, θα τον συμπεριλάβουμε σε προσεχές CD του περιοδικού!

EMULATORS' CORNER



Ο κούκλος μας ποζάρει για το περιοδικό.

intosh! Οσοι ενδιαφέρεστε, πηγαίνετε στη σελίδα http://www.ardi.com και κατεβάστε τον!

4. vMac: Πρόκειται για τον emulator που θα παρουσιάσουμε αναλυτικά σε αυτό το τεύχος. Εύχρηστος, χωρίς υψηλές απαιτήσεις, γρήγορος αλλά και με αρκετά μειονεκτήματα. Ας μην τα θέλουμε όλα δικά μας! Αλλωστε, το πρόγραμμα βρίσκεται ακόμα σε στάδιο εξέλιξης. Ας τον δούμε λοιπόν.

ΜΕΡΟΣ ΤΡΙΤΟ: Ο VAGIUS ΚΛΕΒΕΙ ΤΗΝ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ...

Οπως αναφέρεται στους παπύρους των Ιπποτών του vMac, στο σημείο στο οποίο γίνεται λόγος για την τελετή αναβίωσης του Macintosh (άλλες πηγές την ονομάζουν απλά emulation), τα απαιτούμενα συστατικά είναι:

1. Το πρόγραμμα εγκατάστασης του vMac.

2. Ενα disk image για να κάνετε boot, της μορφής disk1.dsk (προφανώς στη θέση disk1 μπορεί να υπάρχει οποιοδήποτε όνομα).

3. Ενα αρχείο με την ονομασία vmac.rom (ROM image, αυτή τη φορά η ονομασία πρέπει να είναι ακριβώς αυτή), που έχει ως αποστολή να δώσει στον Macintosh την απαραίτητη RAM για να λειτουργήσει.

Ολα τα παραπάνω συστατικά θα τα ανακατέψετε καλά σε ένα μεγάλο καζάνι, που πρέπει να τηρεί τις εξής προδιαγραφές: τουλάχιστον 486 επεξεργαστής, SVGA με ανάλυση 640x480, 8MB RAM και βέβαια mouse (μην ξεχνάτε ότι μιλάμε για μεσαιωνικές τελετές μαγείας!). Αφού βεβαιωθείτε ότι δεν σας λείπει τίποτα, τρέξτε τον installer του vMac και αντιγράψτε στο directory εγκατάστασης (συνήθως C:\Program Files\vMac) το αρχείο vmac.rom. Εφτασε η μεγάλη στιγμή! Σηκωθείτε όρθιοι, βάλτε το ένα χέρι στην καρδιά και προφέρετε τις μαγικές λέξεις "Ave Vagius! Ave Vraculus! Ave Macintosh! Coito, ergo sum!". Με το άλλο χέρι κάνετε double click στο εικονίδιο vMac32, γιατί καλά τα ξόρκια αλλά χωρίς να τρέξετε το πρόγραμμα, Macintosh δεν πρόκειται να δείτε. Λογικά θα δείτε μια οθόνη με μια δισκέτα να αναβοσβήνει. Μη φοβηθείτε όμως! Πατήστε F1 και επιλέξτε το bootable disk image (μη σας μπερδεύουν τα λατινικά, πρόκειται για το disk1.dsk που προανέφερα). Τώρα, από το pull down menu του Mac κάνετε restart. Welcome to Macintosh!

Το πρώτο που θα παρατηρήσετε είναι ότι τα πάντα είναι ασπρόμαυρα. Μην περιμένετε χρώματα από τον vMac, στην παρούσα έκδοση τουλάχιστον. Το δεύτερο που θα τραβήξει την προσοχή όσων δεν έχουν πιάσει ποτέ στα χέρια τους Macintosh είναι το γεγονός ότι το περιβάλλον θυμίζει έντονα Windows - και ακριβώς έτσι δουλεύει. Ο emulator, για να είναι εύχρηστος, χρησιμοποιεί ορισμένα πλήκτρα ως συντομεύσεις για διάφορες λειτουργίες.



Φεβρουάριος 1984: Ο Mac εξώφυλλο στο "Byte".

F1 και F2: Εικονική τοποθέτηση δισκέτας (δηλαδή αρχείου .dsk) στα drive του Mac. Οσα αρχεία θέλετε να τα χρησιμοποιήσετε για δισκέτες πρέπει να έχουν την επέκταση .dsk. Θυμηθείτε ότι για να τοποθετήσετε μια δισκέτα στο drive, πρέπει να κάνετε eject αυτήν που ήδη υπήρχε εκεί. Αυτό επιτυγχάνεται πάλι από το pull down menu του Macintosh.

F3: Εισαγωγή CD-ROM ή floppy 1.4, σε Macintosh format.

F4: Εναλλαγή μεταξύ Full screen mode και Windowed mode.

F5: Δείχνει πληροφορίες για την εγκατάσταση του vMac στο σύστημά σας. Στην περίπτωση που κάτι δεν πάει καλά, στείλτε με e-mail τις πληροφορίες αυτές στους προγραμματιστές του vMac και -υποτίθεται- θα σας βοηθήσουν. Παρεμπιπτόντως, η διεύθυνση του site τους είναι: http://www.vmac.org.

Δεξί κλικ του mouse: Ενεργοποιεί ένα βοηθητικό menu εντολών.

Οπως βλέπετε, όλα είναι εξαιρετικά απλά. Θα αναρωτηθείτε τώρα πού θα βρείτε τα αρχεία που χρειάζονται για να τρέξετε τον vMac; Καταρχήν, το πρόγραμμα εγκατάστασης θα το βρείτε -όπως άλλωστε συνηθίζεται- στο συνοδευτικό CD του περιοδικού. Εκεί θα βρείτε επίσης disk images με παιχνίδια και ορισμένες εφαρμογές. Δυστυχώς, δεν μπορούμε να σας δώσουμε το αρχείο vmac.rom, γιατί είναι πνευματική ιδιοκτησία της Apple και ξέρετε τώρα... η γνωστή ιστορία με τα πνευματικά δικαιώματα. Παρ' όλα αυτά, σε ένα από τα Readme αρχεία του vMac υπάρχουν σαφείς οδηγίες για το πώς μπορείτε να φτιάξετε ένα τέτοιο αρχείο. Μόνο που για να γίνει αυτό θα πρέπει να είστε οι ευτυχείς κάτοχοι ενός Macintosh (να σας ζήσει!). Τέλος, όσοι από εσάς έχετε Macintosh, αλλά βρίσκετε την παραπάνω διαδικασία πολύπλοκη, μπορείτε να ψάξετε για το vMac.rom στο Δίκτυο.

Επίσης, έπειτα από σύσκεψη κορυφής με τον Μεγάλο Μάγιστρο Vagius Kritsinius, αποφασίσθηκε ότι θα ήταν καλύτερα να μη συμπεριλάβουμε στο CD τα disk images που περιέχουν τα λειτουργικά συστήματα Mac OS και αποτελούν ταυτόχρονα bootable disks. Για το λόγο αυτό, άλλωστε, ο Μέγας Vagius αναφέρθηκε στους κακούς του μήνα. Τον συγχωρούμε όμως, κάτι παραπάνω θα ξέρει. Τα καλά νέα είναι ότι η Apple τα διανέμει ως freeware στο Δίκτυο και έτσι μπορείτε να τα κατεβάσετε στις ακόλουθες διευθύνσεις: http://www.apple.com και http://www.hostus.com/vas/. Θα χρειαστείτε τουλάχιστον το Mac OS 5, αν και έχω την εντύπωση ότι και το disk image του Arkanoid (περιλαμβάνεται και αυτό στο CD του "PC Master") κάνει boot, οπότε μάλλον δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα.

Κάπου εδώ, όμως, αγαπητοί αναγνώστες, φτάσαμε στο τέλος. Μέχρι τον άλλο μήνα καλό emulating, και προσοχή όταν ακονίζετε το παλιό σπαθί του παππού! PC



Arkanoid σε Macintosh.


MULTIMEDIA
ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΩΝ ΑΙΣΘΗΣΕΩΝ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΗΝ DESPEC
Despec
IMATION
SONY
Canon
EPSON
AIMS
PRIMAX
CASIO
AGFA
CREATIVE
PHILIPS
Nomai
YAMAHA
TEAC
iomega
ACER
DIAMOND
Despec Hellas S.A. Creative Department MM 26
Despec SUPPLIES
Αίσθηση Ποιότητας και Υπεροχής
ΝΤΕΣΠΕΚ ΕΛΛΑΣ Α.Ε. ΑΡΧΙΜΗΔΟΥΣ 8, 177 78 ΤΑΥΡΟΣ, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ: 4836167 FAX: 4836857
ΝΤΕΣΠΕΚ Β. ΕΛΛΑΔΟΣ Α.Ε. ΑΝΑΞΙΜΑΝΔΡΟΥ 49-50, 542 50 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, ΤΗΛ: 031 321278 FAX: 031 325537

UTOPIA

TO BLACKOUT ΕΝΟΣ GAMER

Σκέψεις μπροστά στην αλλαγή της χιλιετίας

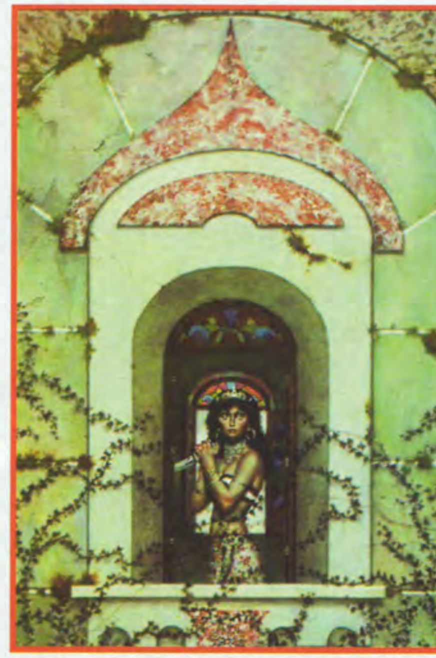
Millennium! Αλλαγή της χιλιετίας! Είστε όλοι έτοιμοι; Κάνατε plug όλα τα καλώδια; Συνδέσατε τις τελευταίες συσκευές; Μήπως διέφυγε κανένα τεστ συμβατότητας; Εγινε login στο σύστημα, στο net, στον κυβερνοχώρο; Το UPS δουλεύει κανονικά; Η ISDN σύνδεση έχει γίνει διπλή για κάθε ενδεχόμενο; Εμπρός, λοιπόν, ... 3... 2... 1... Millennium!

Του Μίλτου Κύρκου

Τραγωδία μεγατόνων. Χιλιάδες gamers, σε κατάσταση πανικού, πολιορκούν τα γραφεία της ΔΕΗ. Η οργή ξεχειλίζει από δεκάδες γράμματα αναγνωστών. Μας πρόδωσαν! Και τώρα πώς θα παίξουμε τα αγαπημένα μας παιχνίδια; Τι θα κάνουμε που το λαμπάκι του "On" αρνείται να ανάψει; Τι κάνουν οι άλλοι gamers; Μήπως παίζουν live Lemmings;

Ναι, κάποιοι μπορεί, ίσως... Κάποιοι άλλοι, όμως, αφού βαρέθηκαν να κάνουν spin το CD του Age of Empires II με το δάχτυλο και αφού σκούπισαν τα δάκρυα, κοιτούν έξω από το παράθυρο. Σε δεκάδες διαμερίσματα κεριά φέγγουν αβέβαια ή θριαμβικά. Το digital telescope αποκαλύπτει παρέες ατόμων γύρω από ένα τραπέζι - μιλούν, ρίχνουν ζάρια, σχεδιάζουν κινήσεις με τα χέρια τους. Ολοι είναι απορροφημένοι, κανείς δεν κλαίει που δεν υπάρχει ρεύμα - ακόμα καλύτερα! Η ατμόσφαιρα πηγάζει από την καρδιά και το μυαλό, και ο καθένας είναι ο εαυτός του, όσο δύσκολο και να είναι αυτό. Μακριά από την ανωνυμία των συνδέσεων, μπροστά στον έλεγχο της παρέας, με ό,τι κουβαλάμε, θέλουμε, δεν θέλουμε, υποκείμενα πάντα της κρίσης της, αλλά, ... γι' αυτό λέγονται φίλοι! Και δεν είναι μόνο φίλοι. Είναι σύντροφοι στην περιπέτεια των παιχνιδιών ρόλων. Εχουν κοιμηθεί δεκάδες φορές κάτω από τα αστέρια μαζί, ενώ τα night monsters ουρλιάζουν πέρα από τα όρια της φωτιάς. Εχουν πολεμήσει πλάτη με πλάτη ενάντια σε νεκροζώντανους και δαίμονες, ενάντια σε σατανικές πριγκίπισσες και σκληρούς πολεμιστές. Εχουν αγγίξει μαζί την ηδονή της τελικής επικράτησης και έχουν γευτεί την απώλεια και το θάνατο των συντρόφων και του εαυτού τους - πάντα όλοι, μια παρέα, κάνουν τις πράξεις τους κοινές αναμνήσεις. Χωρίς saved games, χωρίς μοναχικές θριαμβολογίες, γιατί όλοι τα έζησαν μαζί!

Το digital telescope γυρνάει από παράθυρο σε παράθυρο, ψάχνει παραπέρα. Τα κεριά φωτίζουν άλλα τραπέζια, γεμάτα κάρτες και counters. Ε, εδώ τουλάχιστον φαίνεται πως το σκοτάδι έχει την επίδρασή του. Οι αντίπαλοι κάθονται ακίνητοι και απλά φυλλομετρούν τις κάρτες τους υπομονετικά, βγάζοντας πού και πού κάποια στην άκρη. Και ξαφνικά, δράση! Οι κάρτες έχουν γίνει decks έτοιμα για δράση. Απλώνονται στο τραπέζι, τα lands προσφέρουν ενέργεια, τα creatures αναπτύσσονται, artifacts θυσιάζονται, δεκάδες μαγείες σκορπούν αστραπές στο σκοτάδι και τα μυαλά των παικτών, attacks και counterattacks, συνδυασμοί που σκοτώνουν και συνδυασμοί που γλιτώνουν, ζωές χάνονται και κερδίζονται πάλι πίσω, το graveyard γεμίζει, χαμός!





Ο κομπιουτεράς το παίρνει απόφαση. Millennium χωρίς παιχνίδι; Κάτι θα πάει στραβά σε όλη τη χιλιετία! Σφαίρα στους απέναντι, δειλό χτύπημα στην πόρτα. Ρε σεις, δεν είναι ο "PC Master" από απέναντι; Αυτός βρε, που έχει κόκκινα μάτια τα πρωινά... Χωρίς να το καταλάβει, βρίσκεται σε μια καρέκλα, μέσα στον κύκλο. Γνωστές λέξεις από το Baldur's Gate εξαπολύονται από τους συμπαίκτες, όμως δεν έχει καιρό να μάθει... Η μάχη ξεσπάει βίαια. Του δείχνουν πώς ρίχνουν οι ίδιοι τα ζάρια αντί να το κάνει κάποιο μηχάνημα. Σε τρία λεπτά χαϊδεύει τα πορφυρά ζάρια και τους ψιθυρίζει τα γούρια



ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ 8ου GAMES FAIR 1999

(Σ1= Σάββατο πρωί, Σ2: Σάββατο απόγευμα, Κ1: Κυριακή πρωί, Κ2: Κυριακή απόγευμα)
Magic Extended Tournament: Σ1
Magic Extended Tournament: Σ2
Fantasy TSR Arena (νέοι παίκτες): Σ1
AD & D Tournament: Σ2
Magic Teams Trophy: Κ1
Magic Type II Tournament: Κ1
Magic Type I Tournament: Κ1
Legends of the 5 Rings Jade Extended: Κ2
Pokemon Masters Trophy: Κ2
Fantasy TSR Arena (τελικά): Κ2
Ολες τις περιόδους θα διεξάγονται Chronopia Rolling Thunder Tournament, Warzone Black Skies Tournament, Mordheim City of Dread Tournament, De Bellis Antiquitatis Tournament, Magic: The Gathering Booster Draft & Grand Masters, Warhammer Tournament,
Επίδειξη στο The 4th Coming.
Παιχνίδια για νέους παίκτες σε: Chronopia, Warzone, Dungeons & Dragons, Pokemon, Alternity, Portal Magic: The Gathering, Mordheim.
Για περισσότερες πληροφορίες στο τηλ.: 3606488 (κεντρική Κάισσα) ή στο www.Kaissa.gr

του. Οταν μία fireball τον αφήνει μισολιπόθυμο, τους κοιτάει περιμένοντας το load game, αλλά απλά τους βλέπει να τον προστατεύουν από τις υπόλοιπες σπαθιές και μετά να τον μεταφέρουν σε ήσυχο μέρος για να τον γιατρέψουν όσο καλύτερα γίνεται. Κρύος ιδρώτας τον έλουσε. Και αν πέθαινε; Θα ξανάρχιζε την περιπέτεια πάλι από την αρχή; Ολοι γελούν. Τι αστείοι που είναι οι PCάδες! Ο θάνατος είναι το κλειδί για να υπάρχει ο φόβος - αλλιώς, όταν το μόνο που διακινδυνεύεις είναι ο χρόνος σου, όλοι είναι τζάμπα μάγκες!

Το φως ξανάρχεται, οι συνδέσεις αποκαθίστανται. Οι role playing gamers δεν σηκώνουν τα μάτια από την περιπέτεια, όμως αυτόν τον τρώει μία απορία. Δεν σας κάνει διαφορά τώρα που έχετε επαφή με τον υπόλοιπο κόσμο; Σαν αστραπή πετάγεται ένας και μιλάει στο τηλέφωνο ψιθυριστά. Τώρα θα συμμετάσχεις μαζί μας στη μεγαλύτερη μάχη, που εσείς οι on-liners δεν έχετε καν φανταστεί. Μεγαλύτερη και από τη μάχη του Borgo Pass με τους βρικόλακες. Τη μάχη για την κυριαρχία στην Pizza Land!

Με την ανατολή του ήλιου ο κομπιουτεράς, με το στομάχι φουσκωμένο, γυρίζει στο σπίτι του. Συνδέεται στο chat και βγάζει ερώτηση: Ποιος μπορεί να βοηθήσει σε ηλεκτρικό πρόβλημα; Πρέπει μία φορά την εβδομάδα να γίνεται διακοπή ρεύματος στις οδούς Τάδε και Δείνα γωνία. Αναμονή - μη με πήραν για τρελό; Μετά από λίγο, χαμόγελα: "Και εσύ έμπλεξες; :)".

GAMES FAIR 1999 - ΞΕΝΟΔΟΧΕΙΟ "PRESIDENT"

Πιστή στο ραντεβού της, η Κάισσα διοργανώνει τη μεγαλύτερη ετήσια γιορτή παιχνιδιών, την όγδοη από το 1992. Από τις μικρές αίθουσες του "Τιτάνια", στο Ολυμπιακό Στάδιο, στα υπόγεια των Καθολικών της οδού Μ. Βόδα και τα τελευταία χρόνια στο φιλόξενο "President" (Λ. Κηφισίας 43). Μια ιστορία δεμένη με την ανάπτυξη των επιτραπέζιων παιχνιδιών στην Ελλάδα, μια γιορτή για όλους τους gamers, κάθε ηλικίας και σχέσης με το παιχνίδι. Το θρυλικό τουρνουά των 26 ομάδων στο Advanced Dungeons & Dragons, οι μεγάλες μάχες με τα εκπληκτικά σκηνικά, τα νέα παιχνίδια, οι γνωριμίες και οι πλάκες. Οσοι δεν έχουν κλείσει θέση ας τρέξουν, αν και για κάποια events σίγουρα είναι αργά.

Από τα σημαντικότερα του φετινού Fair η περιπέτεια του τουρνουά Damsels in Distress, που για πρώτη φορά απαιτεί παίκτες μεγάλων επιπέδων, οι παρουσιάσεις των νέων παιχνιδιών ρόλων 7th Sea (πειρατεία σε έναν κόσμο αναγεννησιακής φαντασίας) και Legend of the 5 Rings (φεουδαρχική Ιαπωνία), τα όμορφα σκηνικά του Mordheim, οι σκληρές συγκρούσεις των ομάδων στο Magic Team Tournament, η αρένα της φαντασίας με το μεγάλο βραβείο, η Stone of Good Luck, το πρώτο βραβείο του τουρνουά





ADD (ασήμι και αχάτης!) και, φυσικά, το non stop gaming έμπειρων και αρχάριων. Για τους τελευταίους η είσοδος είναι όπως πάντα δωρεάν.

GAMES FAIR ΣΤΗΝ ΠΑΤΡΑ

Οπως έχει γίνει παράδοση τα τελευταία χρόνια, οι gamers της Πάτρας διοργάνωσαν μια απόλυτα επιτυχημένη γιορτή παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας. Σε ένα εκπληκτικό περιβάλλον (αίθουσα "Millennium") και για δύο ημέρες, όσοι ασχολούνται με Advanced Dungeons & Dragons, Magic, Middle-Earth, Vampire αλλά και με ιστορικές μάχες με φιγούρες είχαν την καλύτερη ευκαιρία να απολαύσουν τα παιχνίδια τους. Η εκδήλωση στηρίχθηκε στη συνεργασία των καταστημάτων Παπασωτηρίου-Discover με την Κάισσα. Ο υπεύθυνος των καταστημάτων της Πάτρας κ. Σπύρος Πολίτης μας ανέφερε ότι η πολύ πετυχημένη αυτή γιορτή είναι απλά ένα ερέθισμα για τη διοργάνωση της μεγάλης ανοιξιάτικης Γιορτής Παιχνιδιών της Πάτρας. Οι gamers της Πάτρας, λοιπόν, πρέπει να έχουν ανοικτά τα αυτιά τους!

WEREWOLF: THE APOCALYPSE

Οι τελευταίες νύχτες έρχονται και οι πολεμιστές της Γαίας ετοιμάζονται να πάρουν τη θέση τους στο πλευρό της μητέρας φύσης...

Του Μανώλη Σκούληκα

Οι λυκάνθρωποι είναι οι ιεροί πολεμιστές της μητέρας γης. Η Γαία ματώνει από τις καταχρήσεις των άπληστων και των άσπλαχνων, που καταστρέφουν τη φύση αλλά και την αιώνια εκδήλωση αγάπης της μητέρας γης προς τα παιδιά της. Τα παιδιά της Γαίας και άμεσοι κληρονόμοι των επιταγών της προσπαθούν να την προστατέψουν και να γιατρέψουν τις πληγές της. Το Werewolf είναι ένα παιχνίδι σχετικό με το θυμό και την αγανάκτηση για τις καταστροφές που γίνονται καθημερινά και μας απομακρύνουν από τη φύση και την ανθρωπιά μας. Αυτή η συνεχιζόμενη προσβολή ενάντια στη μητέρα γη δεν μπορεί να τελειώσει παρά μόνο με έναν τρόπο: με αίμα και οργή.

Το Werewolf είναι το δεύτερο παιχνίδι της σειράς της White Wolf και ασχολείται με το μύθο της λυκανθρωπίας. Οι λυκάνθρωποι δεν αντιμετωπίζονται ως αιμοδιψή τερατώδη μείγματα ανθρώπου και λύκου... ή τουλάχιστον όχι μόνο!

Οι λυκάνθρωποι στο Werewolf είναι τα παιδιά της μητέρας γης και η λυκανθρωπία θεωρείται το δώρο της μητέρας στα παιδιά της. Ως ιεροί πολεμιστές, οι λυκάνθρωποι πολεμούν εναντίον όλων των εχθρών της Γαίας. Ο κόσμος αποτελείται από τρεις δυνάμεις: το Wyld, τη δημιουργική δύναμη της φύσης, το Weaver, τη δύναμη της σταθερότητας και της τάξης, και το Wyrm, την τάση για καταστροφή με σκοπό την αναγέννηση. Οταν με την ανάπτυξη της τεχνολογίας το Weaver έγινε ανεξέλεγκτο, το Wyrm άρχισε να καταστρέφει σαν τρελό, χωρίς καμία λογική και αυτοσυγκράτηση. Η καταστροφή έφερε τη μόλυνση του περιβάλλοντος, την καταστροφή της χλωρίδας και της πανίδας, τα χημικά απόβλητα και τη ραδιενέργεια. Οι οικογενειακοί δεσμοί ατόνησαν και οι άνθρωποι έγιναν πιο σκληροί και απόμακροι.

Οι λυκάνθρωποι έχουν φυλές από τις οποίες κατάγονται και οι οποίες καθορίζουν τον τρόπο που λειτουργούν και σκέπτονται:

Black Furies: Ιέρειες της Σελήνης με ελληνική καταγωγή, αμαζόνες με μητριαρχική οργάνωση.

Bone Gnawers: Λυκάνθρωποι της πόλης, που ζουν στους δρόμους και γιορτάζουν την καθημερινότητα ακόμα και στην πιο ωμή μορφή της, φτάνει να είναι ελεύθεροι και να επιβιώνουν.

Children of Gaia: Ειρηνιστές και σοφοί θεράποντες, που λατρεύουν την ομαλή επίλυση των διαφορών και προσπαθούν να επουλώσουν τις πληγές της Γαίας και των παιδιών της.

Fianna: Ιρλανδοί Κέλτες πολεμιστές, φρουροί των κέλτικων παραδόσεων, οι οποίοι λατρεύουν τη φύση και γνωρίζουν τους δρόμους για τον νεραϊδόκοσμο.

Get of Fenris: Νορβηγικής καταγωγής λυκάνθρωποι που ακολουθούν τον αρχαίο άσπρο λύκο Fenris της σκανδιναβικής μυθολογίας. Βίαιοι και απόλυτοι, λύνουν τις διαφορές τους όπως ορίζει ο Θωρ.

Glass Walkers: Συνδυάζουν τη φυσική δύναμη του λυκανθρώπου με την τεχνολογία. Είναι το ίδιο ικανοί στον πραγματικό κόσμο όσο και στην εικονική πραγματικότητα της Matrix. Οι λυκάνθρωποι του 21ου αιώνα.

Red Talons: Γεννημένοι λύκοι, με το κάλεσμα της φύσης μέσα τους. Πρωτόγονοι και απότομοι, διαθέτουν τα κλειδιά για την κατανόηση της μητέρας φύσης στην πιο αρχέγονη μορφή της.

Shadow Lords: Υπόγειοι και δολοπλόκοι στις πολιτικές προσπάθειές τους για την ηγεσία της κοινωνίας των λυκανθρώπων, αυτοί οι τεράστιοι μαύροι βαλκανικής καταγωγής λυκάνθρωποι είναι ικανότατοι διπλωμάτες που πρεσβεύουν ότι ο σκοπός αγιάζει τα μέσα.

Silent Striders: Μοναχικοί και ονειροπόλοι, που γυρίζουν τον κόσμο σε αναζήτηση σοφίας και ρομαντισμού, αυτοί οι αιγυπτιακής καταγωγής λυκάνθρωποι έχουν μια μοναδική αισθητική άποψη για τον κόσμο και τη Γαία.

Silver Fangs: Τεράστιοι λευκοί λύκοι από τις τούνδρες της Ρωσίας, των οποίων η γενναιότητα και η ευγενής παρουσία τούς θέτει στην ηγεσία της κοινωνικής οργάνωσης των λυκανθρώπων.

Stargazers: Μυστικιστές ανατολικοί λυκάνθρωποι, που αριστεύουν στις πολεμικές τέχνες και στη σοφία των ανατολικών φιλοσοφιών. Προσπαθούν να επιτύχουν την εσωτερική ηρεμία και την εναρμόνιση με τη μητέρα φύση.

Uktena: Ινδιάνοι μυστικιστές, που ακολουθούν ένα πιο σκοτεινό μονοπάτι επηρεασμένοι από την ταραγμένη ιστορία της φυλής τους και την αρχέγονη σαμανική παράδοση των πατέρων τους.

Wendigo: Οι τελευταίοι των ινδιάνων λυκανθρώπων, που προσπαθούν να μείνουν καθαροί σε αυτόν τον βέβηλο κόσμο, κρατώντας ζωντανή την κραυγή του ανέμου στις ψυχές τους.

Αν λοιπόν θέλετε να ουρλιάξετε στο φεγγάρι, δεν είναι ανάγκη να είναι Πανσέληνος. Ελάτε στο Fantasy Shop και θα σας οργανώσουμε παιχνίδια βασισμένα στους κόσμους των White Wolf: Vampire, Werewolf, Mage, Wraith, Changeling και τώρα και στον κόσμο του καινούριου Hunter: The Reckoning, για το οποίο θα δείτε άρθρο στο επόμενο τεύχος.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ FANTASY SHOP ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ 1999

Σάββατο 4/12/1999: LEGENDS OF THE FIVE RINGS TOURNAMENT - ώρα: 12:00

Κυριακή 5/12/1999: WARHAMMER 40000 TOURNAMENT - ώρα: 15:00

MIDDLE-EARTH CARD GAME TOURNAMENT - ώρα: 11:00

Σάββατο 11/12/1999: WARHAMMER FANTASY BATTLES CAMPAIGN - ώρα: 15:00

P.C. TOURNAMENT - (STARCRAFT: BROODWAR) - ώρα: 12:00

Κυριακή 12/12/1999: WARHAMMER FANTASY BATTLES CAMPAIGN - ώρα: 11:00

Σάββατο 18/12/1999: WHITE WOLF ROLE PLAYING DAY - ώρα: 16:00

Κυριακή 19/12/1999: BATTLETECH TOURNAMENT - ώρα: 16:00

MAGIC: THE GATHERING TOURNAMENT (TWO HEADED GIANT) - ώρα: 10:00

Κυριακή 26/12/1999: AD&D TOURNAMENT - ώρα: 16:00

Τηλεφωνήστε μας για πληροφορίες. Καινούριοι παίκτες ευπρόσδεκτοι.

Ελάτε να παίξουμε AD&D και να κερδίσετε πολλά δώρα.

Κάθε Σάββατο στις 17:00 γίνεται επίδειξη Shadowrun RPG. Καινούριοι παίκτες ευπρόσδεκτοι.

ΑΝ ΕΙΣΤΕ ΠΑΙΚΤΗΣ VAMPIRE, WEREWOLF 'Η MAGE, ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΔΟΚΙΜΑΣΕΤΕ ΝΑ ΣΥΜΜΕΤΑΣΧΕΤΕ ΣΤΟ LIVE RPG ΠΟΥ ΔΙΟΡΓΑΝΩΝΕΤΑΙ ΚΑΘΕ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ ΣΤΟ FANTASY SHOP 7:00-10:00.


FantasyShop
Strategy & Mind Games
Η ΠΥΛΗ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ!!!
VAMPIRE
THE MASQUERADE
WEREWOLF
THE APOCALYPSE
INTERNET CAFE
FANTASY LITERATURE
GAMERS' CLUB
T-SHIRTS
ROLE PLAYING GAMES
CARD GAMES
MINIATURE WARGAMES
POSTERS
COMICS
SHADOWRUN
WARHAMMER
middle earth
ΠΩΛΗΣΗ ΛΙΑΝΙΚΗ-ΧΟΝΔΡΙΚΗ
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
3ης Σεπτεμβρίου 103- Πλ. Βικτωρίας, Αθήνα Τ.Κ.104 34
τηλ: 8231072 fax: 8252436
e-mail: fantasy@fantasyshop.gr web site: www.fantasyshop.gr

UTOPIA news

LEGEND OF THE FIVE RINGS ROLE PLAYING GAME



Σε αυτό το παιχνίδι ρόλων που έχει σκηνικό τον μοναδικό κόσμο του ομώνυμου Legend of the Five Rings card game, οι παίκτες γίνονται συγγενείς σαμουράι των Μεγάλων Οίκων του Rokugan και πολεμούν ενάντια στους κινδύνους που παραμονεύουν στο σκοτάδι, ανθρώπους και μη.

Ξιφομάχοι Bushido, μυστικιστές Shugenja και άλλοι πολλοί αποτελούν τον πληθυσμό της Αυτοκρατορίας και με ηρωικές ανδραγαθίες κερδίζουν δόξα ανάλογη με αυτών του πολέμου. Μόνο οι γενναίοι είναι έτοιμοι να γνωρίσουν την περιπέτεια αντιμετωπίζοντας τους κινδύνους που απειλούν το Rokugan- γη στην οποία η τιμή είναι σημαντικότερη από την ίδια τη ζωή και ο θάνατος δεν είναι τίποτε άλλα παρά η απόληξη του ξίφους.

LEGEND OF THE FIVE RINGS CORE RULE BOOK (3η ΕΚΔΟΣΗ)

Βιβλίο που επιτρέπει στον παίκτη να μπει στον επικίνδυνο και μυστηριώδη κόσμο του Rokugan ως ένας γενναίος σαμουράι αλλά και ως μάγος Shugenja.

Αντιμετωπίστε τα τρομερά απέθαντα πλάσματα των Shadowlands, τους σκοτεινούς Ninja και τους ραδιούργους πολεμιστές των εχθρικών φατριών!



Το Core Rule Book του Legend of the Five Rings RPG περιέχει όλα όσα χρειάζεστε ως GM για να ξεκινήσετε campaign, μαζί με τους κανόνες για το πώς θα φτιάξετε χαρακτήρες, όσα σχετίζονται με τη μαγεία και τις θρησκείες καθώς και πολλές συμβουλές προς παίκτες και gamemasters.

Εχει κερδίσει το βραβείο του καλύτερου RPG για το 1997.

Τιμή: 12.000 δρχ.

7th SEA



Το Seventh Sea είναι ένα παιχνίδι ρόλων που συνδυάζει παλικαροσύνη και μαγεία, πειρατεία και περιπέτεια, διπλωματία και μηχανορραφίες, αρχαιολογικές αναζητήσεις και εξερεύνηση.

Είναι ο κόσμος των γενναίων πολεμιστών, πειρατών και μισθοφόρων, με πανάρχαιες μαγείες και χαμένους πολιτισμούς και με τον τρόμο να καραδοκεί όχι μόνο στις σκιές αλλά και σε κάθε βήμα.

Ενα τάγμα πολεμιστών προστατεύει τις ζωές των ευγενών, φροντίζοντας παράλληλα για τη διαιώνιση αρετών όπως η τιμή, η ακεραιότητα του χαρακτήρα και πάνω απ' όλα η αδελφοσύνη.

Οι συγγενείς έχουν τον έλεγχο της πιο μεγάλης από όλες τις δυνάμεις της μαγείας, ενώ τον υδάτινο κόσμο λυμαίνονται οι ληστές των κυμάτων, οι οποίοι δεν είναι άλλοι από τους φονιάδες πειρατές της Αδελφότητας της Ακτής, που το μόνο που τους ενώνει είναι το όραμα της ελευθερίας.

7th SEA GAME MASTER'S GUIDE



Δίνει πλήθος πληροφοριών για τον κόσμο του Seventh Sea και τους κατοίκους του.

Τιμή: 12.000 δρχ.

7th SEA PLAYER'S GUIDE

Οι παίκτες θα βρουν όλα όσα χρειάζονται για να γίνουν ξιφομάχοι, μισθοφόροι, εξερευνητές, μάγοι-ευγενείς κ.λπ.

Τιμή: 12.000 δρχ.



ALTERNITY - DARK MATTER CAMPAIGN SETTING



Στις μέρες μας, τίποτα δεν είναι όπως φαίνεται. Κάθε μέρα γινόμαστε μάρτυρες παράδοξων συμβάντων και υπερφυσικών δραστηριοτήτων. Τα γεγονότα όμως αυτά μένουν άγνωστα στον πολύ κόσμο, αφού οι διάφορες κοσμικές κυβερνήσεις και οι οργανώσεις τους δεν έχουν ούτε καν τη γνώση να καταλάβουν τη σημασία τους. Εφθασε επιτέλους η στιγμή να ανοίξουν οι πόλεις που θα οδηγήσουν σε καινούριους κόσμους, και είναι οι ήρωες από το Ινστιτούτο Hottmann αυτοί που θα ξεχωρίσουν τους φίλους από τους εχθρούς, τους καλούς από τους κακούς και τις συνωμοσίες από τα απλά συμβάντα.

Το Campaign Setting Dark Matter επεκτείνει το σύμπαν του παιχνιδιού Alternity, παρουσιάζοντας έναν μελλοντικό και όχι πολύ μακρινό κόσμο, που θα είναι γεμάτος από το στοιχείο του υπερφυσικού και απόμακρου αλλά και από συνωμοσίες που απειλούν ολόκληρο τον κόσμο.

Campaign Setting της TSR για το Alternity/Τιμή: 10.800 δρχ.

MINDWALKING: A GUIDE TO PSIONICS

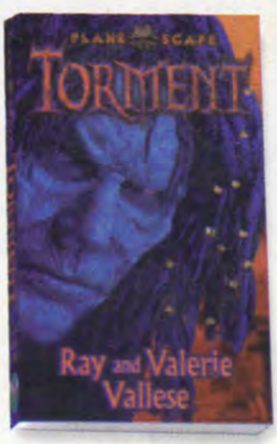
Εύχρηστος οδηγός που έρχεται να επεκτείνει τους κανόνες για Psionics που ήδη υπάρχουν στις σελίδες του Alternity Player's Handbook, προσθέτοντας νέα skills και δυνάμεις μαζί με υλικό για τα campaigns Star Drive και Dark Matter.

Οι Psionics είναι από τους δημοφιλέστερους χαρακτήρες των παιχνιδιών science fiction.

Accessory της TSR για το Alternity/Για πολύ έμπειρους παίκτες/Τιμή: 6.840 δρχ.



TORMENT



Μεταφορά σε νουβέλα του ομώνυμου computer game. Ενας ήρωας έχοντας πάθει αμνησία, περιπλανάται ανάμεσα στους πλανήτες και αναζητά τη χαμένη ταυτότητά του, πολεμώντας ενάντια σε παράδοξους δαίμονες και ύπουλους "συντρόφους".

Νουβέλα του Planescape/Τιμή: 2.600 δρχ.

THE TEMPTATION OF ELMINSTER

Επανέκδοση, αυτή τη φορά σε μαλακό εξώφυλλο, του τρίτου βιβλίου των χρονικών, που αναφέρονται στη ζωή και τις περιπέτειες του Elminster - του πιο γνωστού μάγου των Forgotten Realms.

Νουβέλα του Ed Greenwood για τα Forgotten Realms/Τιμή: 2.600 δρχ.



BASTION OF FAITH

Accessory που ακολουθεί την παράδοση των προηγούμενων Dan of Thieves και College of Wizardry και παρουσιάζει ένα ιερό κληρικών, έτσι ώστε όλοι οι DM να μπορέσουν, χωρίς ιδιαίτερο κόπο, να το εντάξουν στις campaigns τους.



Στις σελίδες του θα βρείτε νέα spells κληρικού και νέα μαγικά αντικείμενα, οδηγίες για να παιχθεί campaign με σκηνικό το ιερό και αρκετές σύντομες περιπέτειες.

Accessory της TSR για το AD&D/Για έμπειρους παίκτες/Τιμή: 6.120 δρχ.

CHAOS SPAWN: A CHAOS WAR ADVENTURE



Στο λυκόφως της τέταρτης εποχής οι πράκτορες του Χάους τριγυρνάνε στη χώρα. Πανάρχαιοι εχθροί θα κληθούν να συνεργασθούν, προκειμένου να μη σβήσει κάθε ελπίδα.

Η μεγάλη πόλη του Palanthas δέχεται επίθεση από δαιμονικούς fire dragons και οι ήρωες είναι η μόνη της ελπίδα.

Οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν να είναι ιππότες της Solamnia - υπερήφανοι υπερασπιστές του Καλού - ή ιππότες της Takhisis - σκοτεινοί Paladins που έχουν δώσει όρκο αίματος στη Βασίλισσα του Σκότους. Σύμφωνα με την περιπέτεια, οι προαιώνιοι αντίπαλοι θα πρέπει να βρουν τρόπο να παραμερίσουν τις διαφορές τους και να αναχαιτίσουν την επερχόμενη γέννηση του Χάους.

Περιπέτεια του Dragonlance/Για έμπειρους παίκτες /Τιμή: 5.040 δρχ.

UTOPIA news

CLAN NOVEL GANGREL

Η τρίτη από την επική σειρά των δεκατριών νουβελών, που εξιστορούν το χρονικό των τελευταίων ημερών των κατοίκων της νύχτας. Καθώς το χρονικό εξελίσσεται, η Ραμόνα, μία βρικόλακας της φατρίας Γκάνγκρελ, ανακαλύπτει πως ό,τι δεν γνωρίζει μπορεί να τη σκοτώσει ...και θα τη σκοτώσει, αν παρουσιαστεί η ευκαιρία. Πρέπει να προσέχει τους Σάμπατ, τους αιμοδιψείς δολοφόνους βρικόλακες των σκιών. Πρέπει να προσέχει το άγνωστο, τα αφύσικα τέρατα που στοιχειώνουν τα απομακρυσμένα μέρη. Πρέπει να προσέχει ακόμα και τον ίδιο της τον εαυτό, αφού σε κάθε στιγμή το κτήνος είναι έτοιμο να την κυριαρχήσει...



Η Ραμόνα πολέμησε τη δίψα για αίμα για δύο χρόνια και είναι σε θέση να την ελέγξει.. μερικές φορές. Ομως, πρέπει να ελέγξει το πάθος της αν είναι να μην πεθάνει ο Ζαβόν, ο τελευταίος κρίκος που την κρατάει σε επαφή με την ανθρώπινη υπόστασή της. Αλλά με κάθε πάλη εναντίον του κτήνους μέσα της οι αναμνήσεις από την εποχή που ήταν ακόμα άνθρωπος ξεθωριάζουν και μαζί με αυτές και η θέλησή της να αντισταθεί.

RIGGER 2

Οι οδηγοί του μέλλοντος δεν είναι οι τύποι που δεν τα καταφέρνουν στα όπλα και η συμμορία τούς έβαλε πίσω από το τιμόνι. Είναι πραγματικά τέρατα στη μάχη. Καλωδιωμένοι με το όχημά τους, γίνονται ένα με αυτό και οι εξωτερικές κάμερες γίνονται τα μάτια τους, οι πυργίσκοι με τα πολυβόλα και τις ρουκέτες τα χέρια τους, οι μηχανές και οι τουρμποκινητήρες τα πόδια τους και όλοι μαζί μια ανίκητη μηχανή θανάτου.



Ολες οι ηλεκτρονικές και μηχανικές συσκευές που μπορούν να προκαλέσουν αμέτρητο πόνο από κοντά και από μακριά. Ταχύτατα ελικόπτερα και χαλύβδινα τανκ, θεόρατα πλοία και θωρακισμένα αυτοκίνητα κάνουν τους riggers δυναμικούς χαρακτήρες που πρωταγωνιστούν σε κάθε Shadowrun, όπου χρειάζεται δύναμη πυρός και γρήγορη κίνηση. Με μία λέξη είναι οι άρχοντες του δρόμου.

KNIGHTS OF THE DINNER TABLE

Το θρυλικό comic strip που σας καθήλωσε στην καρέκλα από τα γέλια είναι τώρα μαζί σας σε μεγάλα μηνιαία περιοδικά και ειδικές εκδόσεις γεμάτες από αστεία για role players, στους οποίους αναγνωρίζετε τους συμπαίκτες σας και τον εαυτό σας πολλές φορές. Υπερβολικές παρωδίες βασισμένες σε πραγματικά γεγονότα παρμένα από την καθημερινή πραγματικότητα των παικτών των παιχνιδιών ρόλων. Τα ανέκδοτα και οι ιστορίες που διαβάζατε τόσα χρόνια στο "Dragon" βρίσκονται τώρα σε ένα μηνιαίο περιοδικό γεμάτο από τις κωμικές ιστορίες του B.A. και της παρέας του.



Κυκλοφορεί και σε συλλογές από τα πρώτα τεύχη, όπως και σε συλλογές από τα strips που έχουν εμφανισθεί στο Dragon magazine της TSR.

THE BYGONE BESTIARY

Στο σύγχρονο κόσμο οι ζωντανοί θρύλοι που αποκαλούνται bygones θεωρούνται πλάσματα της μυθολογίας. Γι' αυτούς όμως που στέκονται δίπλα τους, αυτά τα τέρατα είναι πολύ αληθινά. Δείτε τον κόσμο μέσα από τα μάτια ενός τέρατος σε αυτό το συμπλήρωμα για τα μυθικά πλάσματα.



Το Bygone Bestiary περιέχει:

- Περιγραφές, λαογραφικές ιστορίες και ιδέες για role playing και συστήματα για δεκάδες πλάσματα, μαγικά και κανονικά.
- Σύστημα δημιουργίας χαρακτήρων, καινούρια χαρακτηριστικά και προτάσεις για τους αφηγητές.
- Προσφέρεται για το Mage: The Sorcerer's Crusade, το Mage: The Ascension, το Changeling: The Dreaming και το Vampire: The Dark Ages.



SEPTERRA CORE
LEGACY OF THE CREATOR
Στην καρδιά της Σεπτέρρα βρίσκεται ο Πυρήνας, ένας τεράστιος βιο-υπολογιστής. Επτά ήπειροι σε διαφορετικά υψόμετρα, καθεμία με τον δικό της πολιτισμό, αιωρούνται σε τροχιά γύρω από τον Πυρήνα. Σύμφωνα με μια αρχαία προφητεία του Μάρντουκ, του Δημιουργού, οι ήπειροι της Σεπτέρρα θα ενωθούν κάποια μέρα σε ένα και μοναδικό επίπεδο. Οι Εκλεκτοί, φανατικοί υποστηρικτές της δικής τους πνευματικής και τεχνολογικής ανωτερότητας, προσπαθούν να επιταχύνουν αυτή τη διαδικασία, προκαλώντας τεράστιες καταστροφές που απειλούν τη ζωή όλων των κατοίκων της Σεπτέρρα. Εν τω μεταξύ, μια νέα γυναίκα, με το όνομα Maya, μπλέκεται στην καταστροφή και βρίσκεται να αντιμετωπίζει ανυπέρβλητα εμπόδια. Χωρίς βοήθεια, δεν έχει καμιά ελπίδα να εκπληρώσει την προφητεία πριν να καταστραφεί ολοσχερώς η Σεπτέρρα.
Αλλά ποιον μπορεί να εμπιστευθεί σε έναν κόσμο που μαίνεται από πολέμους και μίση - έναν κόσμο στο χείλος του αφανισμού;
Ενα φανταστικό RPG με περισσότερους από 140 χαρακτήρες.
Πρωτότυπο σενάριο.
Επιλέξτε μέχρι και 8 συντρόφους.
Συνδυασμός real time και turn based.
Δημιουργήστε και χρησιμοποιήστε μέχρι και 120 spells.
Εξερευνήστε πάνω από 200 τοποθεσίες.
Manga rendered γραφικά SVGA 16bit.
VALKYRIE STUDIOS
© 1999, Valkyrie Studios, Inc., and its licensors, all rights reserved. Valkyrie Studios ™
QuickTime
TopWare INTERACTIVE
BEACON MULTIMEDIA
www.beacon.gr
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ BEACON MULTIMEDIA, ΜΕΣΟΓΕΙΩΝ 275, ΧΑΛΑΝΔΡΙ, ΤΗΛ.: 6747727-8, FAX: 6712089

CD RECORDERS

ΜΕΡΟΣ 4ο

Προστασία από την αντιγραφή! Φράση που προκαλεί ανατριχίλα στους απανταχού πειρατές. Στις σειρές που ακολουθούν θα αναλύσουμε όλους τους τρόπους που έχουν σήμερα στη διάθεσή τους οι εταιρίες για την καταπολέμηση του μεγαλύτερου εχθρού των εσόδων τους, της πειρατείας.

Του Αλέξανδρου "Dj Smartie Al" Φιλιππίδη
djsmartie@email.com

Έχουν περάσει ανεπιστρεπτί οι "καλές" εποχές που όποιος διέθετε το Quake και ένα CD recorder μπορούσε να προμηθεύσει όλους τους φίλους του - και όχι μόνο- με αντίγραφο του παιχνιδιού. Το μόνο που χρειαζόταν ήταν να έχει στη διάθεσή του άδεια δισκάκια. Από κει και πέρα η όλη διαδικασία θύμιζε την αντιγραφή κασέτας σε διπλό κασετόφωνο.

Ο λόγος για τον οποίο ανέφερα το Quake δεν είναι τυχαίος. Ερευνες που έχουν διεξαχθεί καταλήγουν στο συμπέρασμα ότι θα ήταν το πρώτο σε πωλήσεις παιχνίδι αν δεν υπήρχαν οι αντιγραφές. Για τα δε διαφυγόντα κέρδη που βαρύνουν τις παραγωγούς εταιρίες, τα οποία είναι ανυπολόγιστα, ας μην κάνουμε λόγο.

Ηταν φυσικό, λοιπόν, οι εταιρίες να αμυνθούν και να προσπαθήσουν να βρουν τρόπους προστασίας τους από την πειρατεία. Ωστόσο, είναι γνωστό ότι τίποτα δεν μένει "κρυφό" στο χώρο των υπολογιστών, χάρη στους crackers που βρίσκουν τρόπους να "σπάνε" την εκάστοτε προστασία. Αυτός είναι και ο λόγος που συνεχώς κάνουν την εμφάνισή τους νέες τεχνολογίες, οι οποίες υπόσχονται ότι είναι αδιάρρηκτες - μέχρις ότου αποδειχθεί το αντίθετο, φυσικά. Οι κατασκευαστές παιχνιδιών, από την πλευρά τους, είναι σίγουροι ότι το καινούριο παιχνίδι που διέθεσαν στην αγορά σύντομα θα διακινείται και από τον τοπικό πειρατή, ασχέτως του είδους προστασίας που φέρει. Το μόνο που προσπαθούν να κάνουν είναι να βρουν έναν τρόπο να παιδέψουν τους crackers για ένα σημαντικό χρονικό διάστημα, ώστε να προλάβουν να πουλήσουν αρκετά αυθεντικά αντίγραφα! Αυτό το διάστημα άγγιζε τους δύο-τρεις μήνες, αλλά με τον καιρό μειώνεται. Πολλές είναι οι περιπτώσεις που η προστασία έχει ήδη σπάσει προτού ακόμα το παιχνίδι βγει στην κυκλοφορία! Πολλοί είναι εκείνοι που θέλουν να αντιγράψουν ένα πρόγραμμα ή παιχνίδι όχι για κερδοσκοπία αλλά για να εξασφαλίσουν ένα προσωπικό backup - γνωρίζοντας ότι τα CDs δεν είναι "αθάνατα", θέλουν να τα προστατέψουν. Πίσω από αυτή τη δικαιολογία καλύπτονται αρκετά sites στο Internet, τα οποία παρέχουν αναλυτικές οδηγίες για την παράκαμψη της προστασίας αντιγραφής. Στη συνέχεια θα περιγράψουμε τους περισσότερους γνωστούς τρόπους προστασίας.

SECUROM

Εφεύρεση της SONY, η οποία είναι κάτοχος των δικαιωμάτων του. Κάθε τίτλος CD που παράγεται από τη μήτρα έχει το δικό του αποκλειστικό αριθμό, ο οποίος αναζητείται όταν τοποθετούμε το CD στο CD-ROM. Αν το CD είναι αντίγραφο, ο αριθμός αυτός δεν υπάρχει και η εκτέλεση του παιχνιδιού σταματά. Σε περίπτωση που ένα πρόγραμμα προστατεύεται με το SecuROM, φέρει στο εσωτερικό τμήμα του τυπωμένα τα αρχικά DADC. Επίσης μπορεί να αναζητηθεί στο root directory του CD ή του εγκατεστημένου προγράμματος ένα από τα ακόλουθα αρχεία: CMS16.DLL, CMS_95.DLL ή CMS_NT.DLL. Αν και αρχικά το SecuROM είχε δώσει ελπίδες στους πολέμιους της πειρατείας, σύντομα η παράκαμψή του ήταν γεγονός - στο Internet κυκλοφορούν patches που το υπερνικούν. Μερικά από τα παιχνίδια που χρησιμοποιούν το SecuROM είναι τα: Alpha Centauri, Moto Racer 2, Outcast, Revolt, Forsaken και Incoming.





SAFEDISC

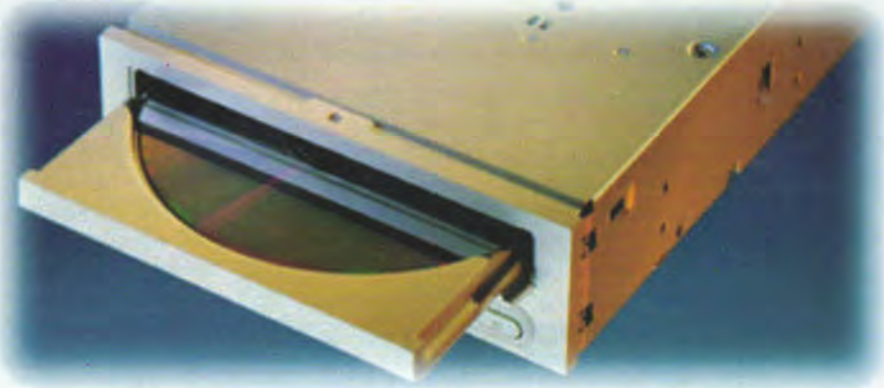
Δύο εταιρίες εκμεταλλεύονται το SafeDisc, η Macrovision και η H-Dilla.Ο τρόπος που λειτουργεί είναι απλός: Μία ψηφιακή υπογραφή υπάρχει σε κάθε CD, η οποία δεν "περνάει" στο αντίγραφο, με αποτέλεσμα το πρόγραμμα να μην ξεκινά. Για να ανακαλύψουμε αν το CD που έχουμε στα χέρια μας έχει SafeDisc, ψάχνουμε για τα εξής αρχεία: 00000001.TMP, CLCD16.DLL, CLCD32.DLL και CLOKSPL.EXE. Επίσης, υπάρχει πάντα ένα GAME.EXE και ένα GAME.ICD. Ακόμη και για αυτήν την περίπτωση υπάρχει ένα generic patch που μπορεί να παρακάμψει το SafeDisc. Γνωστές εφαρμογές που κάνουν χρήση του SafeDisc είναι οι εξής: Microsoft Atlas 2000, Encarta 2000, Armymen 2, Blood 2, Midtown Madness και Prince of Persia 3D. Το SafeDisc αποτελεί τον πιο διαδεδομένο τρόπο προστασίας από την αντιγραφή. Είναι χαρακτηριστικό ότι τους πρώτους δύο μήνες της κυκλοφορίας του χρησιμοποιήθηκε για την παραγωγή ενός εκατομμυρίου CDs!

SAFECAST

Η Macrovision και η H-Dilla ανακοίνωσαν την περασμένη άνοιξη στους κατασκευαστές παιχνιδιών τη δημιουργία του SafeCast, μίας πιο σοφιστικέ λύσης, η οποία κατά τη δημιουργία του αυθεντικού CD προβαίνει σε ένα είδος encryption. Συγκεκριμένα, ο καταναλωτής, αφού αγοράσει το προϊόν, πρέπει να επικοινωνήσει με την εταιρία για να προμηθευτεί τον κωδικό που παρακάμπτει το encryption. Δεδομένου ότι πρόκειται για νέα τεχνική, δεν έχει βρεθεί ακόμα τρόπος παράκαμψής της.

LASERLOCK

Πρόκειται για δημιουργία της MLS LaserLock International. Στο original CD υπάρχει ένα κρυμμένο directory με αρχεία που έχουν unreadable errors. Ετσι η αντιγραφή του είναι θεωρητικά αδύνατη. Πολλές φορές με το Nero ή το CDRWIN μπορούμε να κάνουμε την αντιγραφή επιλέγοντας "Ignore read error". Αν αυτό δεν πετύχει, πρέπει να ψάξουμε στο Internet



για crack. Με το LaserLock προστατεύονται παιχνίδια όπως τα: Shogo, Spec Ops, Metro Police και Fallout 2.

Υπάρχουν αρκετές άλλες μέθοδοι προστασίας όπως οι DiscGuard, CD-Cops και ProtectCD, τις οποίες όμως δεν θα αναπτύξουμε, γιατί δεν είναι αρκετά διαδεδομένες. Πολλοί κατασκευαστές παιχνιδιών εξακολουθούν να χρησιμοποιούν τους παλαιότερους τρόπους προστασίας, τους οποίους αναφέρουμε στη συνέχεια.

ILLEGAL TOC (TABLE OF CONTENTS)

Στο ίδιο CD τοποθετούνται δύο data tracks, κάτι το οποίο δεν επιτρέπεται από τα ISO standards. Ετσι, κατά την απόπειρα αντιγραφής το αποτέλεσμα είναι error message και παύση της διαδικασίας. Σύγχρονα αντιγραφικά προγράμματα όπως το Nero και το CDRWIN φέρουν την επιλογή "Ignore illegal TOC" για να παρακάμπτεται το πρόβλημα. Παιχνίδια με τέτοιου είδους προστασία είναι τα Tomb Raider 3, Commandos, Gangsters και Monaco Grand Prix Racing.

DUMMY FILES

Στο original CD υπάρχουν εικονικά μεγάλα αρχεία, τα οποία ανεβάζουν το μέγεθος των συνολικών αρχείων άνω των 650MB. Το αντιγραφικό πρόγραμμα μας πληροφορεί ότι τα περιεχόμενα του CD δεν είναι δυνατόν να αντιγραφούν, διότι δεν χωρούν σε ένα CD. Ομως, από τότε που κυκλοφόρησαν τα 80min CDs,



σχεδόν όλα τα παιχνίδια με αυτού του είδους την προστασία μπορούν να αντιγραφούν. Πολλές φορές τα dummy files υπάρχουν σε συνδυασμό με το Illegal TOC, για να μας δυσκολέψουν ακόμα περισσότερο.

PHYSICAL ERRORS

Το CD εσκεμμένα έχει λάθη, παρόμοια με αυτά που δημιουργούνται όταν του κάνουμε μια χαρακιά. Ετσι το CD-ROM δεν μπορεί να το διαβάσει. Βέβαια, αυτό συμβαίνει μόνο κατά την αντιγραφή, όπου θέλουμε ένα ακριβές αντίγραφο του πρωτοτύπου. Οταν παίζουμε το παιχνίδι, το CD-ROM δεν διαβάζει τα σημεία με τα errors. Μερικά CD-ROMs έχουν τη δυνατότητα να διαβάσουν αυτά τα λάθη, αλλά αργούν υπερβολικά (μέχρι και έξι ώρες!). Εναλλακτικά υπάρχει το BlinRead, ένα μικρό πρόγραμμα, που μας βοηθά να διαβάσουμε τα λάθη.

OVERBURNING

Ο βασιλιάς της προστασίας από την αντιγραφή. Ακόμα και σήμερα εξακολουθεί να είναι ο μοναδικός τρόπος προστασίας των μουσικών CDs. Οι πρέσες παραγωγής CD έχουν τη δυνατότητα να στριμώξουν λίγο περισσότερα MB από όσα θεωρητικά χωράει ένα CD. Τα commercial CD Recorders δεν είχαν τη δυνατότητα να αντιγράψουν αυτά τα δισκάκια. Με τον καιρό παρουσιάστηκαν αρκετές συσκευές εγγραφής που μπορούσαν να γράψουν πάνω από το όριο των 660MB. Τα πράγματα έγιναν ακόμα πιο εύκολα όταν κυκλοφόρησαν στο εμπόριο τα 80min CDs. Ακόμα κι αν το CD writer δεν υποστηρίζει overburning, με τα 80min CDs μπορούμε να κάνουμε τη δουλειά μας.

Από τα ανωτέρω φαίνεται ότι οι περισσότεροι τρόποι προστασίας έχουν προσωρινό χαρακτήρα. Αργά ή γρήγορα βρίσκεται κάποιος που τους ξεπερνάει. Βέβαια, το χρονικό όριο που μεσολαβεί μέχρι να γίνει αυτό μπορεί να σημαίνει αρκετά εκατομμύρια δολάρια έσοδα για την εταιρία. Αυτό που έχουν καταλάβει όλοι οι κατασκευαστές λογισμικού είναι ότι ο μόνος τρόπος που τους εξασφαλίζει είναι, τελικά, το κυνήγι των πειρατών και η παραδειγματική τιμωρία τους.

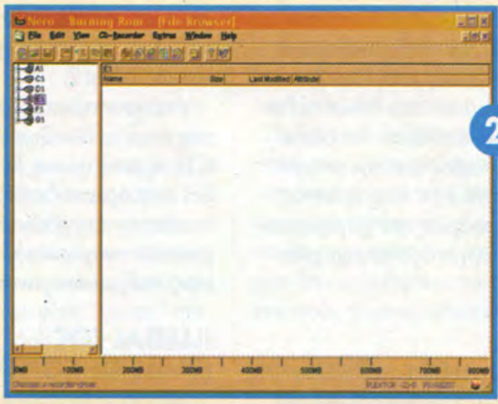
ΑΝΤΙΓΡΑΦΟΝΤΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ PLAYSTATION ΜΕ ΤΟ NERO

Ο τρόπος αυτός δεν καταγράφεται για πειρατικούς σκοπούς! Απλώς πολλοί -ειδικά όσοι έχουν μικρά παιδιά- επιθυμούν να έχουν backup ορισμένων παιχνιδιών του PlayStation, αφού πολύ εύκολα τα CDs υφίστανται βλάβες από κακή χρήση, γρατσουνιές κ.λπ. Είναι συνετό, λοιπόν, να φυλάτε τα πρωτότυπα και να παίζετε με τις κόπιες για να έχετε το κεφάλι σας ήσυχο.

Αν και είναι εύκολο να αντιγραφεί ένα PSX παιχνίδι, αυτό δεν σημαίνει ότι το αντίγραφο θα παίζει στην κονσόλα μας. Χρειάζεται να έχουμε τοποθετήσει ένα ModChip ή το Game Enhancer. Για να είμαστε σίγουροι ότι η αντιγραφή θα πετύχει, είναι προτιμότερο να κάνουμε την εγγραφή σε Disk At Once. Τα τελευταία PSX παιχνίδια διαθέτουν πιο "προχωρημένη" προστασία: Ο έλεγχος για την αυθεντικότητα των CDs δεν γίνεται μόνο όταν εισάγουμε το CD στην κονσόλα αλλά και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Αν το CD είναι πειρατικό, η ανάγνωσή του αμέσως σταματάει. Η υπέρβαση αυτής της προστασίας θέλει αρκετή ανάλυση και ξεφεύγει από το χαρακτήρα του άρθρου. Στη συνέχεια θα παρουσιάσω βήμα προς βήμα τον τρόπο αντιγραφής ενός απλού PSX CD με τη βοήθεια του NERO.



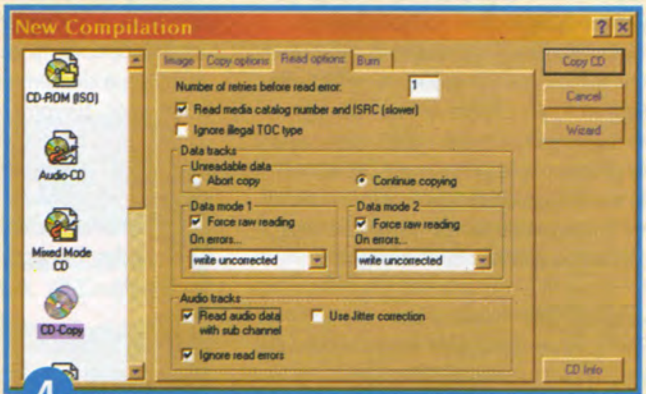
1 Κλείνουμε το wizard που εμφανίζεται στις τελευταίες εκδόσεις του NERO.



2 Τοποθετούμε το PSX CD στο recorder. Από το βασικό μενού επιλέγουμε New compilation και CD-copy.



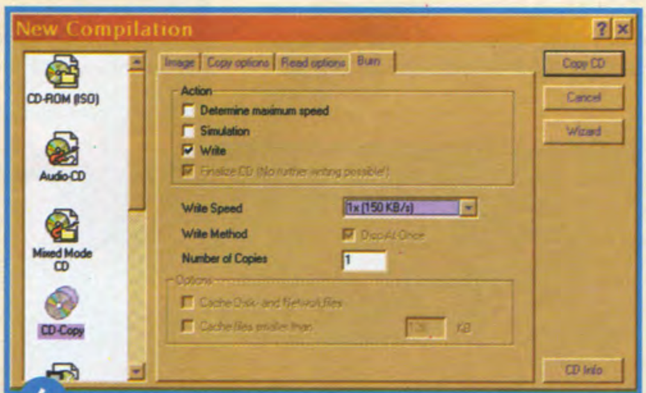
3 Στο Copy options ξετσεκάρουμε το On the fly και επιλέγουμε το CD writer ως πηγή σε ταχύτητα 1x.



4 Στο Read options βάζουμε τις επιλογές όπως ακριβώς είναι στη φωτογραφία.



5 Στο Image επιλέγουμε το σκληρό μας δίσκο, ο οποίος πρέπει να έχει τουλάχιστον 800MB ελεύθερα.



6 Στο Burn επιλέγουμε ως ταχύτητα εγγραφής το 1x και μετά πατάμε Copy.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ JAVASCRIPT

Page Load Status Indicator

Κατά την περιήγησή μας στο Internet έχουμε συναντήσει πάρα πολλές φορές σελίδες που αργούν να φορτώσουν. Πρόκειται συνήθως για σελίδες πλούσιες σε γραφικά και εικόνες, οι οποίες τις επιβαρύνουν αρκετά και αυξάνουν το χρόνο που χρειάζεται για να φορτωθούν πλήρως. Ενας τρόπος για να αποφύγουμε αυτή την καθυστέρηση στις δικές μας σελίδες είναι να φορτώσουμε τις εικόνες της σελίδας πριν αυτή να φορτωθεί στην cache. Αυτό γίνεται πολύ εύκολα με τη χρήση του Page Load Status Indicator script που θα περιγράψουμε στο παρόν τεύχος.

του Νικόλα Δεμιρίδη
javas@mailbox.gr

Το script αυτού του μήνα μάς δίνει τη δυνατότητα να προφορτώσουμε τις εικόνες της σελίδας μας στην cache του υπολογιστή του επισκέπτη και παράλληλα να του δώσουμε τη δυνατότητα να βλέπει το ποσοστό της σελίδας που έχει φορτώσει στο συγκεκριμένο χρόνο. Ετσι αποτρέπουμε τον επισκέπτη από το να εγκαταλείψει αμέσως τη σελίδα μας, κάτι που συμβαίνει πολλές φορές όταν αργεί μία σελίδα να φορτώσει.

Το script αποτελείται από πέντε functions και ένα custom object (αντικείμενο), δηλαδή ένα object που δεν περιλαμβάνεται στα ενσωματωμένα objects της JavaScript και δημιουργείται από εμάς. Αυτή η δυνατότητα να δημιουργούμε τα δικά μας objects στην JavaScript, δηλώνοντας το όνομά τους και περιγράφοντας με κατάλληλες συνθήκες τις ιδιότητες και τα χαρακτηριστικά τους, μας λύνει τα χέρια σε πολλές περιπτώσεις, αποτελεί όμως δύσκολη διαδικασία για κάποιον αρχάριο. Ταυτόχρονα όμως είναι μία συνήθης τακτική για προχωρημένους χρήστες - ειδικά δε στην DHTML είναι κάτι πολύ συνηθισμένο. Αν και ξεφεύγει από τον προσανατολισμό της στήλης, αναφέρουμε το συγκεκριμένο object για μία πρώτη επαφή με τα custom objects. Ισως στο μέλλον ασχοληθούμε διεξοδικότερα με το θέμα αυτό, προς το παρόν όμως ξεφεύγει από τους σκοπούς της στήλης.



ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Οι functions είναι οι εξής:

function initArray()

Σε συνδυασμό με την επόμενη δήλωση var pics = new initArray(...); δημιουργεί τον πίνακα pics, στον οποίο αποθηκεύουμε τις εικόνες που θέλουμε να προφορτωθούν. Η χρήση πινάκων για την αποθήκευση δεδομένων είναι μία πολύ γνωστή τακτική σε πολλές γλώσσες προγραμματισμού. Εχει την έννοια της δέσμευσης μιας περιοχής μνήμης, μεγέθους όσο και η διάσταση του πίνακα, στον οποίο αποθηκεύουμε τα στοιχεία που επιθυμούμε και τα οποία ανακτάμε εύκολα με απλή κλήση του αντίστοιχου στοιχείου του πίνακα. Για παράδειγμα, για τον πίνακα pics το στοιχείο pics[2] είναι το eikona2.jpg.

function transfer()

Μας μεταφέρει στη σελίδα transfer_url, τη σελίδα που περιέχει τις προφορτωμένες εικόνες, οι οποίες έχουν ήδη αποθηκευτεί στην cache του υπολογιστή. Αναλυτικότερα, ελέγχει την έκδοση της JavaScript που υποστηρίζει ο browser και σε περίπτωση που υποστηρίζει την έκδοση 1.0 και άνω καλεί την εντολή location.replace(transfer_url); αλλιώς καλεί τη location.href=transfer_url;. Οι δύο αυτές εντολές κάνουν το ίδιο πράγμα: ανοίγουν τη σελίδα που έχουμε αποθηκεύσει στη μεταβλητή transfer_url, δηλαδή την deyterh_selida.htm (var transfer_url = "deyterh_selida.htm";). Η πρώτη όμως εντολή περιέχεται μόνο στο σύνολο εντολών της JavaScript 1.1 και η διαφορά της με τη δεύτερη είναι ότι δεν κρατά τη σελίδα transfer_url στο history του browser.

function done()

Καλείται μόλις έχει φορτωθεί πλήρως η σελίδα -συμπεριλαμβανομένων και των εικόνων που θέλουμε να προφορτώσουμε- και είτε μας μεταφέρει στη σελίδα transfer_url, στην περίπτωση που ο browser υποστηρίζει κάποια έκδοση της JavaScript μικρότερη από την 1.1, είτε καλεί τη function commence_loading.

function commence_loading()

Αντιστοιχεί κάθε αρχείο που περιέχεται στον πίνακα pics, δηλαδή τα ονόματα των εικόνων που θέλουμε να προφορτώσουμε, στο document.preloadX.src (X, κάποιο νούμερο).

```
eval('document.preload'+g+'.src =
  "'+pics[g]+'";');
```

Ετσι τα αρχεία των εικόνων είναι γνωστά στην JavaScript με κάποιο "οικείο" για αυτήν όνομα -π.χ. το document.preload1.src είναι το eikona1.jpg, ενώ το document.preload3.src είναι το eikona3.gif. Με αυτό τον τρόπο, όταν γίνεται κλήση του document.preloadX.src, φορτώνεται το αντίστοιχο αρχείο που βρίσκεται στη θέση X του πίνακα pics.

function update(num)

Ελέγχει αν έχει φορτωθεί η εικόνα στην cache και προσθέτει μία μπλε μπάρα στη status bar. Αναλυτικότερα, αυξάνει τη μεταβλητή loaded κατά ένα (loaded[num]++;). Ετσι, ξέρει σε ποια εικόνα βρίσκεται. Στη συνέχεια και εφόσον φορτώνει τη δεύτερη εικόνα (if (loaded[num] == 2) {} αντιστοιχεί στο αντικείμενο document.statusX.src το αρχείο blue.gif (eval('document.status'+num_loaded+'.src="blue.gif";');). Το επόμενο κομμάτι του κώδικα (num_loaded++; [...] transfer();) ελέγχει πόσες εικόνες έχουν φορτωθεί και, εφόσον έχουν φορτωθεί όλες, καλεί τη function transfer() για να μεταφερθεί στην deyterh_selida.htm.

custom object loaded (var loaded = new Object();)

Η δήλωση ενός νέου object γίνεται με τη δήλωση new Object(). Η δομή των custom objects στην JavaScript μοιάζει αρκετά με τη δομή των records στην Pascal. Το συγκεκριμένο object αντιστοιχεί σε κάθε φορτωμένη στην cache εικόνα και χρησιμοποιείται βεβαίως για να δηλωθεί ότι μία εικόνα έχει φορτωθεί. Αναφέρουμε ότι η δυνατότητα για εισαγωγή νέων αντικειμένων με την εντολή new Object() εμφανίστηκε μετά τον Netscape Navigator 3, συνεπώς αυτή η δήλωση δεν αναγνωρίζεται σε παλαιότερους browsers και μας δίνει μήνυμα λάθους. Στο script μας δεν υπάρχει τέτοιο πρόβλημα, γιατί με τους ελέγχους για την έκδοση της JavaScript αποφεύγουμε τη δήλωση του νέου αντικειμένου σε περίπτωση παλιού browser.

TO SCRIPT

Ας δούμε λοιπόν τον κώδικα για το Page Load Status Indicator Script. Προσοχή στην πληκτρολόγηση και προπάντων προσοχή στα quotes. Πρέπει τα μονά quotes (') να εναλλάσσονται με τα διπλά (""). Οταν ανοίγουμε μονά quotes και μετά πρέπει να ξανανοίξουμε, ανοίγουμε διπλά και βεβαίως κλείνουμε τα μονά με μονά και τα διπλά με διπλά.

```
< html>
< head>
< title>Page Load Status Bar Indicator< /title>

< !– Ελέγχει την έκδοση της JavaScript που
   υποστηρίζει ο browser –>
< script language="JavaScript">
< !–
vers = 1.0;
// –>
< /script>
< script language="JavaScript1.1">
< !–
vers = 1.1;
// –>
< /script>

< script language="javascript">
< !–

// Ο πίνακας στον οποίο θα αποθηκεύσουμε τις
   εικόνες
function initArray() {
for (var i = 0; i < initArray.arguments.length;
   i++)
this[i] = initArray.arguments[i];
this.length = initArray.arguments.length;
}

// Οι εικόνες που θα προφορτώσουμε
var pics = new initArray(
"eikona1.jpg",
"eikona2.jpg",
"eikona3.gif",
"eikona4.gif");

// Το URL της σελίδας της οποίας τις
   φωτογραφίες προφορτώνουμε
var transfer_url = "deyterh_selida.htm";

// Μεταφορά στη δεύτερη σελίδα
function transfer() {
if (vers>1.0)
location.replace(transfer_url);
else
location.href = transfer_url;
}

// Βασική function κλήσης του script
function done() {
if (vers < 1.1)
transfer();
else
commence_loading();
}

// Function έναρξης προφόρτωσης των εικόνων
function commence_loading() {
for (g=0;g< pics.length;g++)
eval('document.preload'+g+'.src =
   "'+pics[g]+'";');
}

// Προφόρτωμα των γραφικών της status bar
if (vers >= 1.1) {
blue = new Image();
blue.src = "blue.gif";
black = new Image();
black.src = "black.gif";
}

// Ενα νέο Object το οποίο μας επιτρέπει να
   ελέγξουμε αν έχουν φορτωθεί όλες οι εικόνες
var loaded = new Object();

for (h=0;h< pics.length;h++)
loaded[h] = 0;
num_loaded = 0;

function update(num) {

loaded[num]++;
if (loaded[num] == 2) {
eval('document.status'+num_loaded+'.src =
   "blue.gif";');
num_loaded++;
if (num_loaded == pics.length)
transfer();
}
}
// –>
< /script>

< /head>

< body onLoad="done()">

< center>< br>
< font size=+1 face="Arial,Helvetica">
Παρακαλώ περιμένετε ενώ φορτώνεται η
```

WEB SITE



http://www.builder.com
CNET Builder.com

Το builder.com είναι ένα από τα μεγαλύτερα reference sites στο Internet για Web developers. Είναι κλάδος του πολύ γνωστού C|Net, ένα από τα πρώτα εμπορικά sites και από τα μεγαλύτερα του Internet με εκατομμύρια επισκέπτες κάθε μέρα. Στο builder.com θα βρείτε πάρα πολλά θέματα σχετικά με το Web developing, από ASP και JavaScript μέχρι XML και CSS. Αρθρα γνωστών επαγγελματιών του χώρου, προτάσεις βιβλίων και κριτικές sites περιλαμβάνονται επίσης στη λίστα των θεμάτων του builder.com. Και η λίστα δεν σταματά εδώ. Θα βρείτε αναλυτικά και χρήσιμα HOWTO για το στήσιμο ενός SQL Server μέχρι το στήσιμο ενός APACHE Server, FAQ's, Web Tricks, Downloads και τεράστια λίστα από resources σχετικά με τον Web. Μέχρι και τομέας με πληθώρα θεμάτων για System Administrators και e-commerce υπάρχει. Στον τομέα του e-commerce μέχρι και άρθρο για την αξιολόγηση της δουλειάς του developer βρήκαμε - για τα δεδομένα της Αμερικής φυσικά. Ξεχωρίσαμε δύο τομείς σχετικούς, βεβαίως, με JavaScript: το Javascript for Beginners (http://www.builder.com/Programming/Javascript), με αρκετά άρθρα και παραδείγματα για αρχάριους, και το SuperScripter, που απευθύνεται σε προχωρημένους. Το builder.com πρέπει οπωσδήποτε να προστεθεί στη λίστα των απαραίτητων bookmarks.

```
σελίδα. Ευχαριστούμε.< /font>
< br>< br>

< script language="JavaScript">
< !–

if (vers < 1.1) {
document.write('Λυπούμαστε, αλλά για να
   δειτε αυτές τις σελίδες είναι προτιμότερος
   ένας browser έκδοσης 3 και άνω.');
for (j=0;j< pics.length;j++) {
document.write('< img src="'+pics[j]+'"
   width=1 height=1>');
}
} else {
document.write('< table>< tr>< td><
   b>κατάσταση:< /b> '
+ '< img src="blue.gif" width=15 height=10>');
for (k=0;k< pics.length;k++)
document.write('< img src="black.gif"
   width=30 height=10 name="status'+k+'">');
document.write('< /td>< /tr>< /table>< br>'
+ '< a href="'+transfer_url+'">Δεν θέλω να
   περιμένω< /a>');
for (j=0;j< pics.length;j++) {
document.write('< img src="black.gif" width=1
   height=1 '
+ 'onLoad="update('+j+')"
   name="preload'+j+'">');
}
}
// –>
< /script>

< /center>
< /body>
< /html>
```

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ

Οπως παρατηρήσατε, είναι απαραίτητη η ύπαρξη δύο εικόνων που θα μας βοηθήσουν στη δημιουργία της status bar - στην περίπτωσή μας αυτές οι εικόνες είναι η black.gif και blue.gif. Και οι δύο είναι αρχεία GIF, διαστάσεων 1x1 pixel, συνεπώς ο χρόνος φόρτωσής τους είναι αμελητέος. Για να δημιουργήσετε αυτά τα δύο αρχεία, θα πρέπει με ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας (PaintShop Pro, Adobe PhotoShop) να δημιουργήσετε ένα νέο αρχείο με χρωματιστό background στο χρώμα που επιθυμείτε και διάστασης 1x1 pixel και να το σώσετε ως GIF αρχείο. Πέραν τούτου, σημαντικό είναι να αναφέρουμε ότι το script δουλεύει ακόμα και σε παλιούς browsers χωρίς ωστόσο να μας δείχνει τη status bar. Αυτό το script είναι αρκετά δύσκολο στην κατασκευή και την κατανόηση, γι' αυτό σας συνιστούμε να το μελετήσετε προσεκτικά και να πειραματιστείτε. PC

Η ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ ΜΑΣ

Σας ευχαριστούμε για τα γράμματά σας και για τα καλά σας λόγια. Αν και δεν είναι τακτική μας να δημοσιεύουμε γράμματα αναγνωστών, θα κάνουμε μια εξαίρεση στο γράμμα του φίλου Γιώργου Τριτσάρη και θα απαντήσουμε στις ενδιαφέρουσες απορίες του. Μπορείτε βέβαια να επικοινωνείτε μαζί μας μέσω e-mail για προτάσεις ή απορίες.

1. Ας υποθέσουμε ότι υπάρχει μία σελίδα με δύο frames, τα leftframe και rightframe. Υπάρχει τρόπος να γίνει ταυτόχρονη ενημέρωση και των δύο; Για παράδειγμα, η επιλογή ενός link σε μία HTML σελίδα που είναι ήδη φορτωμένη στο leftframe θα έχει ως αποτέλεσμα το φόρτωμα της νέας σελίδας στο leftframe. Αν χρησιμοποιηθεί το target= rightframe" θα ενημερωθεί μόνο το rightframe. Πώς γίνεται λοιπόν να ενημερωθούν και τα 2 frames με διαφορετικές σελίδες; Ισως αν γινόταν το φόρτωμα της μίας από τις δύο στο leftframe και ύστερα με κάποιον τρόπο η ενημέρωση και του rightframe, χωρίς όμως να απαιτείται click σε κάποιο link;

2. Είναι δυνατή η εμφάνιση ενός μόνο frame από ένα gif animation αρχείο;

Στο πρώτο ερώτημα, το ζητούμενο είναι πώς μπορούμε να ενημερώσουμε ταυτόχρονα δύο διαφορετικά frames. Οι τρόποι με τους οποίους μπορούμε να δώσουμε λύση σε αυτό το πρόβλημα είναι δύο.

Ας υποθέσουμε ότι έχουμε τη σελίδα selida.html, η οποία αποτελείται από τα frames rightframe και leftframe και στα οποία είναι φορτωμένες οι σελίδες right.html και left.html. Στη σελίδα right.html υπάρχει και η δήλωση

```
< a href="right2.html" name=link1
   target="_self">Link1< /a>
```

η οποία προφανώς ανοίγει τη σελίδα right2.html σε αυτό το frame (δηλ. το rightframe). Εμείς θέλουμε όμως να ανοίξει και η σελίδα left2.html στο frame leftframe. Ο πρώτος τρόπος είναι να συμπεριλάβουμε στη σελίδα right2.html και τη δήλωση:

```
< body
   onload="top.leftframe.location.href='left2.ht
   ml';">
```

η οποία θα φορτώσει στο frame leftframe τη σελίδα left2.html μόλις φορτωθεί η right2.html.

Ο δεύτερος τρόπος κάνει χρήση ενός JavaScript, το οποίο αναλαμβάνει να φορτώσει τις δύο σελίδες - right2.html και left2.html - στα αντίστοιχα frames.

```
< script language="javascript"
   type="text/javascript">
< !–

var url1; // Το URL της σελίδας που θα
   φορτωθεί στο rightframe
var url2; // Το URL της σελίδας που θα
   φορτωθεί στο leftframe

function loadBoth(url1,url2) {
top.rightframe.location.href=url1;
top.leftframe.location.href=url2;
return;
}
//–>
< /script>
```

Εφόσον προσθέσουμε το script αυτό σε όλες τις σελίδες μας -έτσι ώστε να μπορούμε να το χρησιμοποιούμε σε όλες- το μόνο που μας μένει είναι η κατάλληλη δήλωση HTML στον υπόλοιπο κώδικα της σελίδας μας. Ετσι για το Link1 η δήλωση θα γίνει τώρα:

```
< a
   href="javascript:loadBoth('right2.htm','left2
   .htm');">Link1< /a>
```

Και οι δύο λύσεις προϋποθέτουν ότι ο browser είναι τουλάχιστον έκδοσης 3 και άνω. Σε παλαιότερους browsers, καμιά από τις δύο λύσεις δεν λειτουργεί. Είτε δεν υπάρχει καμιά λύση, είτε η λύση απαιτεί περισσότερο προγραμματισμό.

Οσον αφορά στο δεύτερο ερώτημα, υπάρχουν σχετικά utilities όπως το Ulead GIF Animator (εμπορικό πρόγραμμα από τη γνωστή για τα Adobe PhotoShop plug-ins, Ulead - http://www.webutilities.com) και το Irfan View (freeware από τον Irfan Skiljan, έναν Αυστριακό φοιτητή - http://stud1.tuwien.ac.at/ ẽ9227474/ και σε οποιοδήποτε mirror του TUCOWS), τα οποία δίνουν τη δυνατότητα να κάνουμε extract τα frames ενός gif animation. Το πρώτο είναι πρόγραμμα για τη δημιουργία GIF animations, ενώ το δεύτερο ξεκίνησε ως Image Viewer, αλλά στην τελευταία έκδοση περιλαμβάνει έναν πλήρες multimedia viewer, αρκετά φίλτρα για editing εικόνων και ορισμένα εργαλεία για video editing. Προτείνουμε το Irfan View, γιατί είναι μικρό, freeware και πολύ καλός multimedia viewer.



Ubi Soft
RACING
STREET RACER
pod
F1 Racing
Redline Racer
MONACO
SCARS
Speed Busters
STRATEGY
UPRISING
SKULL CAPS
LEAD AND DESTROY
WORLD MANAGER
SHADOW COMPANY
PC
CD-Rom
games
WAR GAMES
ARMY MEN
ARMY MEN II
HELL-COPTER
SPORT
football 98
RPG
HEROES III
Might and Magic VI
SEVEN KINGDOMS
ADVENTURE-ACTION-PLATFORM
RAYMAN GOLD
SUB CULTURE
REQUIEM
TONIC TROUBLE
RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE
HYPE
CLASSIC COLLECTION
CLASSIQUE
MICROSTAR • Κονοπισοπούλου 30, 11524 ΑΘΗΝΑ τηλ: 6998974, 6997495 fax: 6927936 • e-mail: microstar@microstar.gr
MICROSTAR
SOFTWARE

UNREAL TOURNAMENT DEMO

Ποιος είπε πως οι action gamers παίζουν μόνο Quake;

Πιστεύετε ότι μόνο το Quake 3 αξίζει για on-line παιχνίδια την σήμερον ημέρα; Κοιτάξατε προσφάτως εάν βγήκε κάτι νεότερο και πιο καλό; Αν όχι, τότε εμείς είμαστε εδώ για να σας ανοίξουμε τα μάτια. Unreal Tournament! Η αρχή έγινε με το να συμπεριλάβουμε μία πρώτη δοκιμαστική έκδοση του παιχνιδιού στο CD του προηγούμενου τεύχους. Τώρα, ιδού η συνέχεια...

του Γιώργου "PFC-Federal" Κυριακού
federal@ath.forthnet.gr

Καταρχήν, είναι αναγκαίο να αναφερθεί ότι όλα τα στοιχεία που θα εκτεθούν βασίζονται στην τελευταία έκδοση του demo του Unreal Tournament (UT), η οποία είναι η 348. Η πληθώρα των levels και modes που διαθέτει αυτή η έκδοση, η οποία κυκλοφόρησε πριν από δύο μήνες, επιτρέπει την εξαγωγή ασφαλών συμπερασμάτων, τουλάχιστον για το multiplayer μέρος του παιχνιδιού. Διαβάστε τις επόμενες γραμμές για να διαπιστώσετε ποια είναι αυτά τα συμπεράσματα, τα οποία χαρακτηρίζονται κατ' εμέ θετικότατα!

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

Ομολογώ ότι όταν βγήκε το πρώτο Quake 3 Test δεν ξεκολλούσα από πάνω του, καθώς κάθε βράδυ βρισκόμουν σε κάποιον από τους πολλούς servers του Kali, στους οποίους σημείωνα καλύτερο ping από ό,τι σε εκείνους του Gamespy αλλά και του ίδιου του παιχνιδιού. Μετά τη γνωριμία μου με το Team Fortress Classic, ένα δωρεάν add-on για το καλύτερο παιχνίδι του 1998, το Half-Life, θεωρούσα ότι δύσκολα θα έβρισκα κάτι περισσότερο εθιστικό. Κι όμως, το UT demo ήρθε και με διέψευσε. Το σχετικά μεγάλο download (50MB) δεν εμπνέει τους πάντες, αλλά όσοι είχαν την υπομονή (και κάποιο download resume πρόγραμμα - λέγε με Getright ή Go!Zilla) και το κατέβασαν πιστεύω ότι δικαιώθηκαν. Το πακέτο έχει έξι πίστες, πέντε game types και αρκετά όπλα για να κρατηθούμε κολλημένοι στις οθόνες μας τόσο on-line όσο και off-line, αφού το UT demo διαθέτει ένα εκπληκτικό Practice option, που προσφέρεται για εξάσκηση με bots (computerized αντιπάλους) σε οκτώ διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας! Χαλάλι τα 50MB! Σε αυτό το σημείο πρέπει να αναφερθεί ότι προσφάτως βγήκε το Quake 3 Demo, το οποίο περιλαμβάνει επίσης bots καθώς και λίγες πίστες. Επειδή όμως το demo του UT έχει κυκλοφορήσει εδώ και αρκετό καιρό και έχει γίνει ήδη αναφορά στο Quake 3, αυτόν το μήνα θα ασχοληθούμε με το UT. Βέβαια, είναι πολύ πιθανό, τη στιγμή που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, το πλήρες παιχνίδι να έχει ήδη κυκλοφορήσει, εφόσον -σύμφωνα με πληροφορίες- θα έφτανε στα καταστήματα της Αμερικής τον Νοέμβριο.

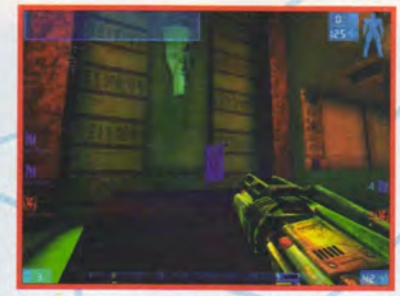

Με τα δύο Enforcers στο χέρι.

GEAR UP

Μετά την επιτυχή εγκατάσταση του UT demo, θα κληθείτε να δηλώσετε τι κάρτα γραφικών και τι ανάλυση θέλετε να χρησιμοποιηθούν προκειμένου να τρέξει το παιχνίδι. Κάνετε ό,τι καλύτερο μπορείτε, ώστε η ταχύτητα να είναι ικανοποιητική, διότι -όπως θα γνωρίζετε- η καθυστέρηση είναι θάνατος.

Προτού συνδεθείτε σε κάποιον από τους πολλούς servers του UT demo, καλό είναι να εξασκηθείτε λίγο off-line, ώστε να είστε προετοιμασμένοι γι' αυτό που πρόκειται να συμβεί on-line. Το καλύτερο που μπορείτε να κάνετε είναι να ξεκινήσετε ένα practice session, όπου μπορείτε να διαμορφώσετε όλες τις παραμέτρους ενός παιχνιδιού, όπως το επίπεδο δυσκολίας, το frag/time limit και το mode. Η άλλη επιλογή που έχετε είναι να ξεκινήσετε το παιχνίδι σε μορφή tournament, όπου οι πίστες θα ανοίγουν μόνο αν νικάτε σε κάθε προηγούμενη. Εκτός αυτού, οι παράμετροι κάθε πίστας σε tournament game είναι προκαθορισμένες και δεν αλλάζουν.

Τα πέντε game types που προανέφερα είναι τα εξής: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, Domination και InstaGib Deathmatch. Τα game types που έχουν να κάνουν με Deathmatch παίζονται σε τέσσερις διαφορετικές πίστες. Όσο για τα Domination και Capture the Flag υπάρχει μόνο μία πίστα για το καθένα. Πιστεύω ότι τα τρία πρώτα game types είναι ήδη γνωστά από το Quake ή από ανάλογο παιχνίδι. Τα αλλά δύο αποτελούν πολύ ευχάριστες καινοτομίες για όλους μας, καθώς θεωρώ το Domination ως ένα από τα καλύτερα game types που έχω δει ποτέ. Η νίκη σε αυτό το game type στηρίζεται αποκλειστικά στο να ελέγχετε συνεχώς ορισμένα control points που βρίσκονται σε διαφορετικά σημεία της πίστας. Εσείς προσπαθείτε να έχουν πάντα το χρώμα της ομάδας σας, ώστε ύστερα από ένα ορισμένο χρονικό διάστημα να νικήσετε. Στην πίστα που εμπεριέχεται στο UT demo υπάρχουν τρία control points, τα οποία πρέπει να ελέγχετε για να μαζεύετε πόντους. Δεν χρειάζεται να ελέγχετε και τα τρία ταυτόχρονα, απλώς αν ελέγχετε δύο αντί για ένα, οι πόντοι συγκεντρώνονται πιο γρήγορα, ενώ αν και τα τρία έχουν το χρώμα της ομάδας σας, τότε η ταχύτητα συλλογής πόντων σχεδόν διπλασιάζεται. Η ομάδα που θα πάρει πρώτη 100 πόντους χρίζεται νικήτρια. Βέβαια, πρέπει συνεχώς να εμποδίζετε την αντίπαλη ομάδα να αλλάζει το



Ενα από τα τρία control points στο Domination.

χρώμα στα control points, κάτι το οποίο σημαίνει περισσότερα frags από μέρους σας.

Σειρά έχει τώρα το InstaGib. Πρόκειται για παραλλαγή του κλασικού Deathmatch (άρα παίζεται σε ανάλογες πίστες), η οποία προφανώς απευθύνεται σε όσους ξέρουν καλό σημάδι, αφού όλοι οι παίκτες φέρουν μόνο ένα όπλο, το οποίο σκοτώνει ακαριαία τον αντίπαλο με μία βολή. Από την πίστα έχουν αφαιρεθεί όλα τα αντικείμενα (π.χ. όπλα, health packs ή armor), αφού δεν είναι απαραίτητα. Η πλήρης έκδοση θα έχει και άλλα types, όπως αυτά του Last Man Standing και Assault, τα οποία θα αναλύσουμε στο review μας.

CONNECTING... LOADING... THE MATCH HAS BEGUN!

Στον κατάλογο του Multiplayer μπορείτε να επιλέξετε το game type της αρεσκείας σας, ώστε το πρόγραμμα να ψάξει και να εμφανίσει τους servers που ασχολούνται μόνο με αυτό, γεγονός που μειώνει το χρόνο αναζήτησης. Μόλις εμφανιστούν όλοι οι servers, αυτονόητο είναι ότι θα ψάξετε αυτόν με το μικρότερο ping. Μόλις τον βρείτε, επιλέξτε τον για να δείτε πόσοι παίκτες είναι μέσα, ποια είναι η πίστα και ποιες οι παράμετροί της. Αν αυτά σας ικανοποιούν, δεν έχετε παρά να συνδεθείτε πάραυτα. Επιπροσθέτως υπάρχουν οι επιλογές που σας επιτρέπουν να βρείτε τους πιο πολυσύχναστους servers και -αν θέλετε- να τους βάλετε στα favorites, για να μη χρειαστεί να τους ψάχνετε κάθε φορά που συνδέεστε. Επίσης, έχετε τη δυνατότητα να συνδεθείτε σε κάποιο IRC κανάλι, προκειμένου να συνομιλήσετε σε οποιονδήποτε server ή να χρησιμοποιήσετε τον chat server του ίδιου του UT.



Να και ο Αρης, όπως φαίνεται από την πλατφόρμα του Phobos.

Εκτός από τις επιλογές για τα game types, υπάρχει η επιλογή News, μέσω της οποίας παίρνετε τα τελευταία νέα για το demo και από την αντίστοιχη επιλογή κατεβάζετε το τελευταίο update.

Μέσα στο παιχνίδι το text chat είναι σπάνιο, αφού το UT έχει κανονίσει να ακούγονται μερικές ατάκες με το που κάποιος σκοτώνει κάποιον άλλο! Για παράδειγμα, ακούτε "Medic!", "Anybody else wants some?", "Bite me!", "Sucker!" και άλλα κόσμια επίθετα. Μπορείτε επίσης να επιλέξετε φράσεις όπως "I need some back up" ή "Assault the base" για να τις λέτε όποτε θέλετε εσείς πατώντας ένα συνδυασμό πλήκτρων. Το μήνυμα που φαίνεται γραπτά στο communications box επάνω αριστερά, αλλά ακούγεται και φωναχτά στους συμπαίκτες σας, θα αποδειχθεί πολύ χρήσιμο. Στο communications box θα αναγραφεί και η τοποθεσία στην οποία βρίσκεστε, ώστε αν κάποιος θέλει να έρθει για να σας βοηθήσει, να μη χρειαστεί να οργώσει την πίστα. Με το που θα ακουστεί δηλαδή η φράση "I need some backup", στο communications box θα εμφανιστεί το εξής μήνυμα: PFC-Federal says (Hall of Pillars): "I need some backup!". Δίπλα από το μήνυμα εμφανίζεται μάλιστα και η αφεντιά σας, σύμφωνα με την επιλογή σας κατά το setup!

Επιπλέον, απαραίτητη για άψογη επικοινωνία όταν κανονίζω παιχνίδια με φίλους θεωρώ πως είναι η άμεση σύνδεσή μας πρώτα με το Roger Wilco, το οποίο μας επιτρέπει μια real-time επικοινωνία μέσω μικροφώνου. Λέμε στην κυριολεξία ό,τι θέλουμε! Αυτό είναι multiplayer! Εάν εσείς και η παρέα σας έχετε μικρόφωνο, δεν επιτρέπεται να μην έχετε το Roger Wilco. Παρέχεται δωρεάν και δεν έχει την παραμικρή επίπτωση στην ταχύτητα. Αυτά περί επικοινωνιών.

Βέβαια, το demo του UT έχει έναν περιορισμένο αριθμό όπλων, τα οποία μας δίνουν μια πρώτη γεύση τού τι θα επακολουθήσει στην πλήρη έκδοση. Ξεκινάτε με το απλό Enforcer, ένα συμπαθητικό (!) πιστολάκι, το οποίο θα σας βοηθήσει να τα βγάλετε πέρα με αδύναμους (ή άπειρους) εχθρούς. Τα υπόλοιπα όπλα ποικίλλουν από το ASDM Shock Rifle, ένα όπλο που θυμίζει το Railgun, μέχρι το φοβερό και τρομερό Rocket Launcher, σαφώς αναβαθμισμένο από αυτό του Quake, αφού οι ρουκέτες ακολουθούν τον αντίπαλο, αρκεί προηγουμένως να τον έχετε κάνει lock.



Με το Minigun έχω ένα μικρό πρόβλημα: Δεν μπορώ να χάσω!

Επίσης, διαθέτει τη δυνατότητα να εκτοξεύσει μέχρι και έξι ρουκέτες μαζί! Στο ίδιο όπλο είναι εφαρμοσμένο και το Grenade Launcher, το οποίο χρησιμοποιεί τις ρουκέτες σαν pipe bombs. Ακριβώς όπως και με τις ρουκέτες, έξι pipe bombs μπορούν να ελευθερωθούν ταυτόχρονα. Για μία σύντομη περιγραφή των όπλων του demo του UT, διαβάστε το σχετικό ένθετο.

WEAPONS CACHE



Το απλό πιστολάκι. Μαζέψτε άλλο ένα και διπλασιάστε τη ζημιά!



Το ASDM Rifle δεν αξίζει πολύ παρά μόνο σε ανοικτούς χώρους.



Πολύ καλό όπλο για γρήγορα ξεμπερδέματα.



Το Minigun φέρνει την καταστροφή εξαπολύοντας χιλιάδες σφαίρες το λεπτό!



Εάν σημειωθούν τέσσερα frags σχεδόν ταυτόχρονα, παίρνετε Ultra Kill. Με πέντε παίρνετε Monster Kill!

ΠΙΣΤΕΣ

Οι έξι πίστες που έχει το demo του UT είναι πάρα πολύ καλές - μάλιστα, δύο από αυτές είναι -κατά τη γνώμη μου- οι καλύτερες! Συγκεκριμένα αναφέρω τη Morpheus. Σε αυτήν το σκηνικό εξελίσσεται στις κορυφές τριών ουρανοξυστών, οι οποίοι είναι τόσο ψηλοί που η κορυφή τους κοντεύει να βγει στο διάστημα! Ετσι, λοιπόν, η βαρύτητα δεν είναι παρά ελάχιστη - τόση όση χρειάζεται για να περπατάτε πάνω στο κτίριο. Τα άλματα που εκτελείτε θυμίζουν αυτά των πρωταγωνιστών του Matrix! Αλλη επιτυχημένη πίστα είναι η Phobos, η οποία τοποθετείται σε ένα διαστημικό κέντρο σε τροχιά γύρω από τον Αρη. Βγαίνετε στις πλατφόρμες και θαυμάζετε το σκηνικό... ώσπου μια ρουκέτα σκάει δίπλα σας και σας στέλνει στο διάστημα, όπου η δραστηριότητά σας γνωρίζει άδοξο τέλος!



Βρε! Πώς κι από δω;

ΤΕΛΙΚΑ, UNREAL TOURNAMENT 'Η QUAKE 3;

Η επιλογή είναι δύσκολη. Και τα δύο παιχνίδια φαίνονται τόσο εθιστικά, που φτάσαμε στο σημείο να συγκρίνουμε τις demo εκδόσεις τους! Πάντως, το UT ήταν αυτό που με την κυκλοφορία μίας τόσο "γεμάτης" demo έκδοσης κέρδισε περισσότερους οπαδούς, όπως εμένα. Ο τελικός γύρος αυτής της αναμέτρησης θα κριθεί όταν και τα δύο παιχνίδια κυκλοφορήσουν στις πλήρεις εκδόσεις τους. Περιμένουμε εναγωνίως!

THE 4th COMING

του Κώστα "Bandit" Σπυρόπουλου
bandit@cybergal.com

Πολλά και ενδιαφέροντα τα νέα από το μέτωπο του The 4th Coming για το μήνα που μας πέρασε. Αρχικά πρέπει να αναφέρουμε ότι ο αριθμός των χρηστών έχει ανέλθει αισίως στους 380 και συνεχίζει να αυξάνεται! Το γεγονός αυτό έχει οδηγήσει -εκτός των άλλων- και στη δημιουργία διάφορων guilds, οργανωμένων δηλαδή ομάδων στις οποίες μπορεί να συμμετέχει οποιοσδήποτε χρήστης και οι οποίες είναι βέβαιο ότι συμβάλλουν τα μέγιστα στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, καθώς προσφέρουν στους παίκτες τη δυνατότητα ψυχαγωγίας στο πλαίσιο της ευγενούς άμιλλας και του ανταγωνισμού. Τα σημαντικότερα guilds τη στιγμή που γράφονταν αυτές οι γραμμές είναι τα εξής: Sacred Battalion, Cult Of The Dragon και Masters Of Death.

Το Sacred Battalion guild ιδρύθηκε από το χρήστη SnakeMJK με σκοπό την ενίσχυση των σχέσεων φιλίας και συνεργασίας ανάμεσα στους παίκτες του ελληνικού server στο The 4th Coming. Αξίζει να σημειωθεί εδώ ότι την τρέχουσα περίοδο το Sacred Battalion -δυστυχώς- ψάχνει για νέο leader καθώς ο Snake αποφάσισε να μην ανανεώσει τη συνδρομή του. Παρ' όλα αυτά πρόκειται σίγουρα για μια αξιέπαινη προσπάθεια, αν αναλογιστεί κάποιος ότι το Battalion αποτελεί και τυπικά το πρώτο ελληνικό guild. Αν επιθυμείτε να βιώσετε και εσείς την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού μέσα στους κόλπους του Sacred Battalion, δεν έχετε παρά να επισκεφτείτε το site του guild στη διεύθυνση: http://members.tripod.com/sacredbattalion/. Θα χρειαστεί φυσικά, προτού κάνετε join, να συμφωνείτε με τους αντίστοιχους κανόνες του guild, τους οποίους μπορείτε να διαβάσετε στο link "Our Mission". Το site του Battalion περιέχει ακόμα διάφορες χρήσιμες πληροφορίες και charts (link: "Library"), που αφορούν στον τρόπο παιχνιδιού και είναι βέβαιο ότι θα σας φανούν υπερπολύτιμα (ας είναι καλά ο υποφαινόμενος που στον ελεύθερο χρόνο του -ποιον ελεύθερο;- αφιερώνει σημαντικό ποσοστό στην ανανέωση του site ;).

Το Cult Of The Dragon αποτελεί άλλο ένα ελληνικό guild που επίσης δημιουργήθηκε με σκοπό να ενώσει όλους όσοι δεν θέλουν να είναι πια μόνοι τους στο σκληρό κόσμο του T4C και επιθυμούν να ενώσουν την πορεία τους μαζί με άλλα άτομα. Ιδρυτής του είναι ο user Cyric και ήδη αριθμεί 25 μέλη.

Ενδιαφέρουσα εξέλιξη όσον αφορά στο εν λόγω guild ήταν και η τελευταία "διαμάχη" με το αντίστοιχο guild των "κακών", Masters Of Death. Ετσι, κάποια στιγμή, οι λογομαχίες αλλά και οι on-line μονομαχίες ανάμεσα στις δύο παρατάξεις έδιναν και έπαιρναν στον κόσμο του T4C. Τελευταία, βέβαια, οι τόνοι έχουν χαμηλώσει, αλλά γενικά έχει δοθεί η εντύπωση πως και οι δύο παρατάξεις ανασυντάσσουν τις δυνάμεις τους! Για να γίνετε μέλος του Cult Of The Dragon, θα χρειαστεί να επικοινωνήσετε απευθείας με τον ιδρυτή του μέσω e-mail στη διεύθυνση: dragon@groupmail.com. Για περισσότερες πληροφορίες, βέβαια, σχετικά με το registration αλλά και γενικότερα



για το guild, καλό θα ήταν να επισκεφτείτε το site του στην εξής διεύθυνση:
http://www.angelfire.com/tx3/cotdragon/. Feel the power of the Dragon Force!

Τέλος, το Masters Of Death guild αποτελεί σίγουρα την επιλογή εκείνων των παικτών που επιθυμούν να εκφράσουν τα "φιλανθρωπικά" συναισθήματά τους υποδυόμενοι το ρόλο των "κακών". Αν και το site του guild βρίσκεται ακόμα υπό κατασκευή, πολλά και σημαντικά ονόματα φιγουράρουν ήδη στη λίστα των μελών του όπως αυτά των Musician, Stathis, Assassin κ.ά. Ελπίζουμε η προσπάθεια των παιδιών να προσδώσουν περισσότερο ενδιαφέρον στο παιχνίδι, με την ανάδειξη self-styled κακών χαρακτήρων, να βρει ανταπόκριση, καθώς διαφορετικά το game θα ήταν ομολογουμένως τρομερά μονότονο.



Επιστρέφοντας στον τεχνικό τομέα, σε ό,τι αφορά τα bugs καθώς και το lag του παιχνιδιού τα δεδομένα έχουν αλλάξει ελαφρώς. Αν και η τελευταία έκδοση 1.06 του client του παιχνιδιού λύνει πολλά από τα προβλήματα που είχαν ανακύψει, όπως σας είχαμε περιγράψει στο προηγούμενο τεύχος, εντούτοις ο μεγάλος αριθμός χρηστών είναι δυνατόν σε ορισμένες περιπτώσεις να προκαλέσει πρόβλημα, ειδικά αν δεν διαθέτετε κάποια ισχυρή σύνδεση ή βρίσκεστε εκτός λεκανοπεδίου. Ελπίζουμε η Vircom να πάρει στα σοβαρά τα e-mails που τις έχουμε στείλει επανειλημμένως σχετικά με το ζήτημα.

Επιστρέφοντας στα θέματα που αφορούν στο παιχνίδι αυτό καθαυτό, θα ήταν σίγουρα παράλειψη αν δεν αναφέραμε τη διοργάνωση ειδικών quests (events) από τους GameOps του παιχνιδιού, με σκοπό την αύξηση του ρεαλισμού του T4C, καθώς και την ενίσχυση της εντύπωσης ότι ο κόσμος του είναι και παραμένει "ζωντανός". Τα events περιλαμβάνουν διάφορα είδη αποστολών, γρίφους, monster invasions και γενικότερα οτιδήποτε συλλάβει το σατανικό μυαλό των GameOps ;), ενώ η δυσκολία τους διαφέρει ανάλογα με την περίσταση και τους on-line users, πρέπει δε να σημειωθεί ότι είναι προαιρετικά. Η ανταπόκριση των χρηστών στα ειδικά αυτά "γεγονότα" ήταν παραπάνω από ενθαρρυντική. Ειδικά σε ορισμένα monster invasions στις Lighthaven και Windhowl πριν από αρκετές εβδομάδες έγινε πραγματικά το "έλα να δεις". Φανταστείτε μόνο ότι για κάποιο χρονικό διάστημα, 5-6 άτομα βρέθηκαν περικυκλωμένα από 60 kraanians, ενώ το χώμα σύντομα βάφτηκε.. κίτρινο από το αίμα των απαίσιων αυτών τερατουργημάτων!!!

Σε αυτό το σημείο πρέπει να σας ενημερώσω ότι κάθε Τετάρτη, κατά τις πρώτες πρωινές ώρες, ο server του παιχνιδιού θα πέφτει για σύντομο χρονικό διάστημα για λόγους συντήρησης. Ελπίζουμε στην κατανόησή σας. Ένα τέτοιο shutdown πραγματοποιήθηκε ήδη πριν από αρκετές ημέρες, προκειμένου να γίνει ανανέωση στην database του παιχνιδιού σχετικά με κάποια νέα στοιχεία που σύντομα θα δείτε δημοσιευμένα στο site, όπως αριθμός on-line users, στατιστικά στοιχεία για τους top players κ.λπ.

Αξίζει επίσης να σας υπενθυμίσουμε ότι το Σάββατο και την Κυριακή 11 και 12 Δεκεμβρίου σας περιμένουμε στο ξενοδοχείο "President" (Κηφισίας 43, Αμπελόκηποι) όπου στο πλαίσιο του χειμερινού Games Fair, της μεγάλης αυτής γιορτής των παιχνιδιών μυστηρίου και φαντασίας, θα υπάρξει ξεχωριστό stand για την παρουσίαση του The 4th Coming. Νέοι παίκτες είναι πάντα ευπρόσδεκτοι, αλλά φυσικά και οι "βετεράνοι" του παιχνιδιού θα έχουν την ευκαιρία να γνωριστούν καλύτερα μεταξύ τους και να ανταλλάξουν απόψεις, στρατηγικές, tips και οτιδήποτε προκύψει στην πορεία. Σας περιμένουμε εναγωνίως. Be there!

Κλείνοντας, προτού ανανεώσω το ραντεβού μας για τον επόμενο... χρόνο (!), δεν μπορώ να μην αναφερθώ σε ένα φλέγον θέμα που προέκυψε τον τελευταίο καιρό σχετικά με το παιχνίδι. Κάποιοι από τους παίκτες του T4C παραπονέθηκαν ότι η βαθμολογία που δόθηκε στο game από το "PC Master" ήταν υπερβολική και ότι κάτι τέτοιο παραπέμπει μάλλον σε σενάρια προώθησης του παιχνιδιού μέσα από το περιοδικό, αφού -όπως υποστηρίζουν- το T4C δεν είναι τίποτα παραπάνω από μια αντιγραφή (και κακή μάλιστα) του Diablo ή του Ultima Online. Ειλικρινά αυτά τα πράγματα δεν τα καταλαβαίνω. Το T4C είναι αποκλειστικά (απ' όσο μπορώ να γνωρίζω) το πρώτο on-line RPG σε ελληνικό server, ενώ η ατμόσφαιρα και το σενάριό του είναι από τα καλύτερα που έχω δει μέχρι σήμερα σε παιχνίδι του είδους. Πραγματικά εύχομαι να είχα στη διάθεσή μου τον κατάλληλο χώρο για να αποκαλύψω ένα μέρος του storyline, καθώς και ορισμένα πράγματα για το χαρακτήρα που χειρίζεται κάθε παίκτης , επιφυλάσσομαι όμως. Σε καμία περίπτωση δεν μπορώ να συγκρίνω το T4C με το Ultima, το οποίο στηρίζεται σε εκ διαμέτρου αντίθετη λογική όσον αφορά στον τρόπο παιχνιδιού και τις δυνατότητές του, ή ακόμα και με το Diablo, το οποίο ούτε τους 200 NPCs του T4C έχει, ούτε τα skills του, αλλά ούτε και εφάμιλλο storyline. Τώρα όσο για το γεγονός της προώθησης του παιχνιδιού μέσα από το "PC Master" αφήνω σε εσάς να με κρίνετε μέσα από τα άρθρα μου. Anyway, μέχρι την επόμενη φορά, προσέχετε τον εαυτό σας και καλό adventuring.

του Νικόλα Δεμιρίδη
javas@mailbox.gr

ΕΝΑΣ ΚΟΣΜΟΣ ΓΕΜΑΤΟΣ LINUX

Οι διανομές του δημοφιλούς λειτουργικού

Οταν δημιουργήθηκε το Linux από τον γνωστό "μπαμπά" Linus προ οκτώ ετών, το μέγεθός του ήταν μερικές γραμμές κώδικα. Με τον καιρό ο κώδικας πλήθαινε, αύξανε και ολοένα περισσότερος κόσμος άρχισε να ασχολείται με αυτόν. Ξεκίνησαν μάλιστα και οι χρήστες να γράφουν κώδικα, να μεταφέρουν τις εντολές και τα εργαλεία του Unix στο Linux και να δημιουργούν νέα εργαλεία. Ετσι, έφτασε το Linux να αποτελείται από χιλιάδες κομμάτια διάφορων προγραμμάτων, βιβλιοθηκών και πυρήνων, σκόρπια στα τέσσερα σημεία του ορίζοντα. Εμφανίστηκε λοιπόν η ανάγκη να μαζευτούν όλα αυτά τα κομμάτια, να ενωθούν σωστά, να τυλιχτούν σε ένα όμορφο πακέτο και να διακινηθούν. Ετσι δημιουργήθηκαν οι διανομές του Linux. Τώρα πλέον έχουμε δεκάδες διανομές και είμαστε ελεύθεροι να διαλέξουμε όποια μας κάνει. Αλήθεια, ξέρετε ποια διανομή είναι η κατάλληλη για εσάς;



Οταν έμαθα πρώτη φορά για το Linux, αποφάσισα να το εγκαταστήσω για δύο λόγους - μάλλον τρεις αν μετρήσουμε ως λόγο την περιέργεια. Ο πρώτος ήταν γιατί ήταν ένα Unix σύστημα, το οποίο, σε αντίθεση με τα SCO Unix και SUN OS που είχα δοκιμάσει μέχρι τότε, μπορούσε να εγκατασταθεί άνετα σε ένα home computer. Ο δεύτερος λόγος ήταν γιατί διακινούνταν δωρεάν, αρκούσε να το κατεβάσω από το Internet και να το εγκαταστήσω. Τότε η πιο γνωστή διεύθυνση ήταν το Walnut Creek, το γνωστό CDROM.COM που διένειμε τη Slackware διανομή. Η πρώτη απόπειρα να κατεβάσω το Linux από το Walnut Creek στέφθηκε με αποτυχία - τι να σου κάνει ένα κακόμοιρο 14.400 modem συνδεδεμένο σε έναν provider με link στα 128Kbps και αυτό μέσω Forthnet (εκείνη την εποχή η Forthnet ήταν ακόμα πανεπιστημιακό ίδρυμα και στην ουσία ήταν ο μοναδικός ελληνικός provider, πρωτοβάθμιος όπως λέμε σήμερα). Την ίδια τύχη είχε η δεύτερη αλλά και η τρίτη προσπάθεια. Η μόνη μου ελπίδα πλέον ήταν το Πολυτεχνείο (λόγω μεγάλου bandwidth) ή ένα από τα πολυδιαφημιζόμενα (σε ξένα περιοδικά και Web sites) CD-ROM με το πολυπόθητο Linux. Τελικά, προμηθεύτηκα το Slackware από έναν φίλο που το είχε σε CD-ROM από έναν φοιτητή του Πολυτεχνείου (είμαι σίγουρος ότι αυτό το CD θα πέρασε από χιλιάδες υπολογιστές πριν να έρθει στον δικό μου).

ΣΗΜΕΡΑ

Κάπως έτσι είχαν οι πρώτες προσπάθειες να προμηθευτείς το Linux. Στο εξωτερικό τα πράγματα ήταν εντελώς διαφορετικά, ωστόσο είναι γνωστό ότι στην Ελλάδα έχουμε πολύ μεγάλη διαφορά με τον υπόλοιπο κόσμο. Σήμερα, έχω εγκατεστημένη τη διανομή της SuSe, την οποία αγόρασα σε ένα όμορφο κουτί με 6 CDs, συνοδευόμενη από ένα καλογραμμένο βιβλίο-οδηγό για το Linux. Το σημαντικότερο είναι ότι πήρα στα χέρια μου το όμορφο αυτό κουτί μέσα σε μόνο μία ώρα, υπομένοντας απλά την κίνηση της Αθήνας. Προσωπικά θεωρώ τη διανομή της SuSe την καλύτερη. Εχω όμως φίλους που δεν αλλάζουν τη RedHat με καμία άλλη και άλλους που δίνουν την ψυχή τους για την Caldera.

Τι το διαφορετικό έχουν όμως αυτές οι διανομές; Αφού όλες Linux είναι, γιατί υπάρχουν πολλές; Οι απαντήσεις σε αυτές τις ερωτήσεις θα δοθούν αφού εξηγήσουμε γιατί διαφέρουν οι διανομές.

ΟΙ ΔΙΑΦΟΡΕΣ

Ολες οι διανομές περιέχουν πυρήνα (kernel), αλλά όχι τον ίδιο. Ολες οι διανομές έχουν Window Manager (γραφικό περιβάλλον), αλλά όχι το ίδιο. Ολες οι διανομές διαθέτουν εργαλεία, προγράμματα, εφαρμογές, βιβλιοθήκες και εργαλεία προγραμματισμού, αλλά όχι τα ίδια. Γενικά όλες οι διανομές, αν και περιέχουν τα ίδια πράγματα, οι διαφορές μεταξύ τους είναι αισθητές από την πρώτη επαφή. Διαφέρουν στο μέγεθος, την ποιότητα, την υποστήριξη και την εμφάνιση. Υπάρχουν διανομές με μέγεθος 4GB, αλλά και διανομές με μέγεθος 1,4MB. Θα μου πείτε, πώς γίνεται; Ας βάλουμε τα πράγματα σε μια σειρά, λοιπόν.

Οι εταιρίες-διανομείς (RedHat, SuSe, Caldera, Walnut Creek) συλλέγουν ή και αναπτύσσουν διάφορα κομμάτια του Linux. Αφού έχουν συλλέξει όλα τα απαραίτητα κομμάτια για να τρέξει το λειτουργικό σε έναν υπολογιστή και αφού έχουν επιλέξει όλες τις εφαρμογές και τα εργαλεία που θέλουν να συμπεριλάβουν στο πακέτο τους (τη διανομή), πρώτα ελέγχουν αν λειτουργούν όλα αυτά τα κομμάτια μεταξύ τους, διορθώνουν ό,τι δεν λειτουργεί και στη συνέχεια δημιουργούν ένα πρόγραμμα εγκατάστασης (π.χ. YAST στο SuSe). Τέλος, γράφουν ένα βιβλίο για τα περιεχόμενα της διανομής και μερικά βασικά για το Linux, αντιγράφουν τα κομμάτια σε CD, τα βάζουν σε ένα όμορφο πακέτο και ιδού η διανομή. Εκεί λοιπόν όπου διαφέρουν οι διανομές είναι στα κομμάτια που περιλαμβάνουν, αλλά και στο πώς αυτά παίζουν μεταξύ τους. Επίσης, διαφέρουν στο πρόγραμμα εγκατάστασης, στο συνοδευτικό βιβλίο - το οποίο για κάποιον πεπειραμένο χρήστη είναι βέβαια καλό προσάναμμα, για τον αρχάριο όμως είναι μία Βίβλος. Ειδικότερα μπορούμε να πούμε ότι οι διαφορές των διανομών εντοπίζονται στον τρόπο εγκατάστασης, στη διαχείριση του συστήματος, στην ευκολία χειρισμού και, τέλος, στο πλήθος και την ποιότητα των εφαρμογών. Ο τρόπος εγκατάστασης μπορεί να διευκολύνει έναν άπειρο χρήστη ή αντίθετα να τον δυσκολέψει. Η διαχείριση ενός συστήματος μπορεί να γίνει είτε με τη βοήθεια κάποιου administration tool (π.χ. YAST στην SuSe, Panoramix στη Mandrake) είτε με τις εντολές του Linux (π.χ. useradd). Η ευκολία χειρισμού έγκειται στην επιλογή και ρύθμιση του γραφικού περιβάλλοντος. Αν και οι επιλογές είναι πολλές - σε αντίθεση με τις επιλογές που προσφέρουν τα Windows - συνηθέστερες είναι το KDE και το Gnome με το AfterStep (αν και πρόσφατα τη θέση του AfterStep πήρε το εντυπωσιακό Enlightenment). Ακόμα μία ουσιαστική διαφορά των διανομών είναι η ποιότητά τους. Υπάρχουν διανομές που ενώ έχουν τις τελευταίες εκδόσεις κάθε προγράμματος, χαρακτηρίζονται ως κακές διανομές ή μη σταθερές, ενώ διανομές με παλαιότερες εκδόσεις είναι δημοφιλέστερες. Οπως προαναφέραμε είναι στην επιλογή της εταιρίας να αποφασίσει τι προγράμματα θα συμπεριλάβει και ποιας έκδοσης. Ετσι θα δούμε να υπάρχουν διανομές με τα ίδια προγράμματα αλλά διαφορετικών εκδόσεων.

Οι διαφορές είναι πολλές και εμείς πρέπει να αποφασίσουμε ποια μας κάνει περισσότερο. Για να σας βοηθήσουμε στην επιλογή, σας παρουσιάζουμε τις πιο γνωστές.

REDHAT

Η RedHat είναι ίσως η δημοφιλέστερη διανομή που κυκλοφορεί. Δεν είναι τυχαίο ότι πάνω στη RedHat έχουν στηθεί πάρα πολλές εθνικές διανομές όπως κινεζικές, γαλλικές, ισπανικές, βραζιλιάνικες, γερμανικές μέχρι και η τουρκική, αλλά και αρκετές άλλες από αυτές που θα δούμε παρακάτω, όπως η Mandrake. Η RedHat έρχεται σε τρεις εκδόσεις: τη Standard, την Deluxe και την Professional. Βασίζεται στον 2.2.12 πυρήνα και μεταξύ άλλων περιέχει το KDE 1.1.2, το GNOME, το AfterStep, το Enlightenment, τον Xfree86 3.3.5 server, το Netscape Communicator 4.61, το GIMP 1.0.4 και βέβαια τον Web server Apache 1.3.9. Η διανομή της RedHat δεν διακρίνεται για την πληθώρα των εφαρμογών της, αφού έρχεται σε 3 CDs εκ των οποίων το ένα περιέχει το StarOffice 5.1a , αλλά για τη σωστή επιλογή των εφαρμογών. Η RedHat προτιμάται ιδιαίτερα από πεπειραμένους χρήστες, ενώ δεν είναι τυχαίο ότι οι περισσότεροι ελληνικοί ISPs την προτιμούν λόγω σταθερότητας. Τα μείον της διανομής είναι η μικρή συλλογή εφαρμογών και η υψηλή τιμή της.





SUSE

Η SuSe είναι μία διανομή με βραβεία. Εχει αναδειχθεί πρώτη στις προτιμήσεις των αναγνωστών του "Linux Journal" για το 1999, ενώ είναι η πιο δημοφιλής διανομή στην Ευρώπη. Χαρακτηρίζεται από την υψηλή ποιότητα και τον τεράστιο κατάλογο εφαρμογών. Στα 6 CDs της SuSe θα βρείτε πάνω από 1.300 εφαρμογές, μεταξύ των οποίων τα Apache 1.3.6, GIMP 1.1.4, sendmail 8.9.3 καθώς και για πρώτη φορά το Vmware 1.0 με περιορισμό 30 ημερών. Το VMware 1.0 σας δίνει τη δυνατότητα να χρησιμοποιείτε

ΠΟΥ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΤΙΣ ΔΙΑΝΟΜΕΣ ΤΟΥ LINUX

REDHAT
Internet: http://www.redhat.com
SUSE
Internet: http://www.suse.com, http://www.suse.gr. http://www.step.gr
Ελλάδα:
STEP - Ακτή Μουτσοπούλου 36, Πειραιάς
DEBIAN
Internet: http://www.debian.org
Ελλάδα:
STEP - Ακτή Μουτσοπούλου 36, Πειραιάς
HELLUG (Ενωση Χρηστών και Φίλων Λίνουξ Ελλάδας) - http://www.hellug.gr
SLACKWARE
Intenet: http://www.slackware.com
CALDERA OPENLINUX
Internet: http://www.calderasystems.com

εφαρμογές σε DOS, FreeBSD, Windows 3.x, 9x και NT 4.0 σε περιβάλλον Linux. Μία από τις εφαρμογές που περιλαμβάνεται για πρώτη φορά είναι το RealPlayer 5.0. Επιπλέον θα βρείτε το πολύ γνωστό StarOffice 5.1a, το Netscape Communicator 4.61 και το KDE 1.1.1 μαζί με το koffice, τη σουίτα εφαρμογών γραφείου για το KDE. Η διανομή της SuSe έρχεται με τον 2.2.10 πυρήνα και τον 3.3.4 Xfree86 server. Σημαντική είναι και η υποστήριξη ελληνικών που προσφέρει από την εγκατάσταση κιόλας, ενώ είναι η μοναδική διανομή που περιλαμβάνει και ελληνικές γραμματοσειρές για τα X-Windows. Το YAST (Yet Another Setup Tool) διευκολύνει την εγκατάσταση και διαχείριση του συστήματος. Μέσα από το YAST μπορείτε να κάνετε όλες τις ρυθμίσεις του συστήματος, από το να διαχειριστείτε τη βάση των χρηστών μέχρι να επιλέξετε το περιβάλλον εργασίας, είτε console είτε γραφικό (π.χ. KDE). Τέλος, η SuSe είναι η πρώτη διανομή που περιλαμβάνει τη βιβλιοθήκη glibc 2.1. και απευθύνεται τόσο στον έμπειρο όσο και στον αρχάριο χρήστη. Από πλευράς χειρισμού, το KDE και το YAST προσφέρουν ένα άνετο περιβάλλον, ενώ ο εκτενής κατάλογος εφαρμογών ικανοποιεί και τον απαιτητικότερο χρήστη, αφού θα βρει σχεδόν ό,τι ζητήσει.

DEBIAN

Η Debian θεωρείται η δυσκολότερη διανομή, εξαιτίας της εγκατάστασής της η οποία δεν είναι καθόλου απλή για έναν νέο χρήστη. Ενας πεπειραμένος σε Unix συστήματα χρήστης, όμως, θα νιώσει αρκετά ελεύθερος να ρυθμίσει το σύστημα όπως ακριβώς επιθυμεί. Η εγκατάσταση της Debian απαιτεί πολύ χρόνο και αυτό γιατί δεν παρέχει επιλογές εγκατάστασης (Server, Workstation) και απαιτεί επιπλέον χρόνο για τις ρυθμίσεις. Ενα από τα χαρακτηριστικά της είναι ότι αποτελεί προϊόν εθελοντικής εργασίας 300 ατόμων από όλο τον κόσμο (το επίσημο Web site της Debian βρίσκεται στην Κίνα, κάτι που σημαίνει ότι η υποστήριξη διαφέρει από τις άλλες διανομές, καθ' ότι γίνεται μέσω e-mail και IRC). Η Debian τρέχει τον 2.0.36 πυρήνα. Είναι αξιοσημείωτο το ότι ενώ βρίσκεται τόσο πίσω, η φιλοσοφία της είναι η κυκλοφορία ενός σταθερού και αξιόπιστου συστήματος, γι' αυτό και η περίοδος beta testing είναι αρκετά μεγαλύτερη απ' ό,τι σε άλλες διανομές. Αυτό καθιστά την Debian ιδανική διανομή για server.

SLACKWARE

Η SlackWare είναι από τις παλαιότερες διανομές του Linux. Ως διανομή δεν διαθέτει κάποιο εντυπωσιακό στοιχείο, ωστόσο βρίσκεται πιο κοντά στο Unix κατά την εγκατάσταση αλλά και μετά. Ερχεται σε ένα πακέτο με 4 CDs, τα οποία περιλαμβάνουν τον 2.2.6 πυρήνα, το 1.1.1 KDE, το Netscape Communicator 4.57, τον Apache Web server 1.3.6 και τα Xfree86 3.3.3.1. Μεγάλα υπέρ είναι η σταθερότητά της και οι ένθερμοι οπαδοί της, οι οποίοι συνεχίζουν με πάθος να την αναπτύσσουν υπό την καθοδήγηση του Patrick Volkerding. Αν και απλή ως διανομή, η μεγάλη συγγένεια με το Unix την καθιστά δύσκολη για τον αρχάριο χρήστη. Αντίθετα ένας πεπειραμένος σε Unix συστήματα χρήστης θα νιώθει σαν στο σπίτι του.



CALDERA OPEN LINUX

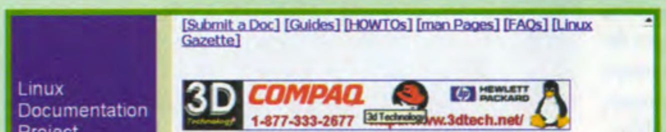
Η Caldera είναι η διανομή που δημιουργήθηκε για τον Windows χρήστη που θέλει να περάσει στο Linux. Περιλαμβάνει το LIZARD (Linux Wizard), ένα πολύ δυνατό αλλά απλό γραφικό πρόγραμμα εγκατάστασης, το οποίο διευκολύνει την εγκατάσταση, αφού στην ουσία γίνεται μέσα από τα Windows και συνεχίζεται σε γραφικό περιβάλλον (KDE). Το LIZARD αναγνωρίζει άμεσα και αυτόματα όλες τις συσκευές του υπολογιστή και επιταχύνει το χρόνο εγκατάστασης. Μαζί με τη διανομή της Caldera έρχονται και τα PartitionMagic και BootMagic και έτσι η συνύπαρξη Windows και Linux είναι μια απλή υπόθεση. Το OpenLinux έχει ως γραφικό περιβάλλον το KDE 1.1.1 και συνοδεύεται από τις ακόλουθες εφαρμογές: Applixware 4.4.2, Netscape Communicator 4.61, StarOffice 5.1, Corel WordPerfect 8.0, Apache Server. Ο πυρήνας είναι ο 2.2.10, ενώ θα βρείτε το WINE, τον γνωστό WINdows Emulator, και τον KDE Themes Manager με 80 Themes. Το OpenLinux συνιστάται ανεπιφύλακτα στους αρχάριους χρήστες.



TO SITE TOY MHNA

http://www.ntua.gr/LDP, http://linux.forthnet.gr/LDP
http://ldp.duth.gr, Linux Documentation Project

Το Linux Documentation Project είναι το επίσημο site του project για τη δημιουργία του manual του Linux. Σε αυτό το site θα βρείτε λύσεις σε προβλήματα υπό τη μορφή των HOWTO και mini HOWTO, σε plain text, PostScript, DVI, HTML, SGML και συμπιεσμένα HTML. Επίσης, θα βρείτε όλες τις υπάρχουσες μεταφράσεις του LDP (μεταξύ των οποίων και την ελληνική, η οποία όμως έχει αρκετό δρόμο μπροστά της).



Τα HOWTO είναι αναλυτικότατα και καλύπτουν αρκετά από τα προβλήματα που συναντάμε σε Linux. Είναι ένα από τα sites που πρέπει οπωσδήποτε να θυμάστε απ' έξω.

COMPUTERS GAMES CLUB

















ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΣΑΣ ΜΕ 800 ΔΡΧ.





ΕΝΟΙΚΙΑΖΟΝΤΑΙ ΟΛΑ ΤΑ CD-ROMs





ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ CD-ROM CD-ROM TITLES ΑΠΟ 3.900

INDIANA JONES	12.900	CHAMPIONSHIP '99	12.500
FLANKER 2	12.900	ARMY MEN 3	12.900
FIFA 2000 GR	12.900	M 25 RACOR	12.500
NBA 2000	12.900	G.P. 500	12.900
AGE OF EMPIRES	17.900	HOME WORLD	12.500
INTERSTATE 82	12.900	CHESS MASTER 7000	12.900
RAYMAN 2	12.500	HARLEY DAVIDSON	12.900
USAF	12.900	SNOW MOBILE	
DELTA FORCE 2	12.500	RATE 2000	12.500
G.T.A. 2	12.900	JOYPAD	6.500
ALIGN CROSS FIRE	12.900	JOYSTICK	8.900
REVENANT	12.500	TIMONI ΚΑΙ ΠΕΤΑΛΙΑ	24.900
RALLY			

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ -ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

KICK OFF '97	4.900	TILT	4.900
WORLD CUP '98	4.900	INCOMING	3.900
WLS '98	4.900	DOMINUS	3.900
NBA '98	4.900	EF 2000	3.900
NBA '97	3.900	CYBERIA 2	4.900
SPEED HASTE	4.900	BEAST WITHIN	5.900
MANIC KARTS	4.900	COMANCHE	3.900
DREAMS	4.900	ADVANCED DESTROYER	3.900
TIME COMMANDO	4.900	RISE OF THE ROBOTS	3.900
RAVEN	4.900	TERRA NOVA	3.900
JHONY BAZOOKATONE	4.900	MAGIC CARPET 2	3.900
BEDLAM	4.900	JEPI KNIGHT ABYSS	3.900

Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

INTER CELERON 466 MHz, QDI ADVANCE 5 MOTHERBOARD, ATX TOWER, VGA 8 MB AGP, SOUND BLASTER 128 BIT, DIM 64 (100 MHZ), 48X CD-ROM, HDD 10,2 GB, MONITOR DAEWOO 15", MODEM SUPRA 56.600 ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ, ΗΧΕΙΑ 120, MOUSE, FDD 1,44, KEYBOARD.

ΤΙΜΗ ΤΕΛΙΚΗ ΜΕ Φ.Π.Α.

299.000 ΔΡΧ.

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ

ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 10:00-15:30 & 17:30-21:00 ΣΑΒΒΑΤΟ 10:00-21:00

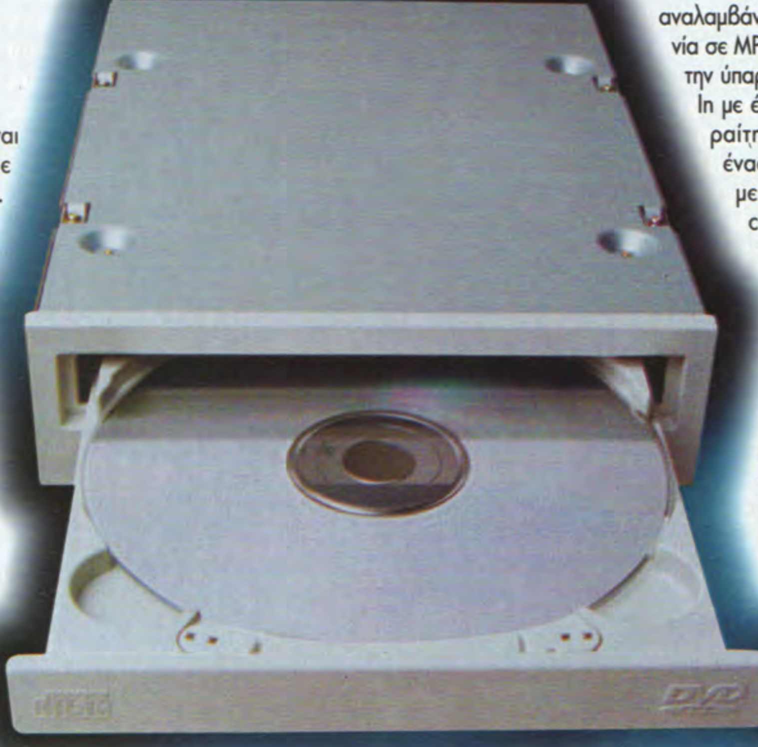
ΟΛΓΑΣ 24 (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ), ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΑΡΑΧΑΛΙΟΥ, Τ.Κ. 166 74 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ, ΤΗΛ.: 9611670 - 9604755

DVD RIPPING

Πώς να αντιγράψετε έναν τίτλο DVD σε CD-ROMs

Είναι αναμφισβήτητο γεγονός ότι η τεχνολογία του DVD έχει εισβάλει στη ζωή μας, ειδικότερα όμως στη ζωή των χρηστών υπολογιστών. Καθώς τα περισσότερα καινούρια PCs διαθέτουν DVD-ROM drive και μπορούν να αναπαράγουν τους αντίστοιχους τίτλους, όλο και περισσότεροι χρήστες μπορούν να απολαύσουν τη μαγευτική ποιότητα εικόνας και ήχου που προσφέρει μια ταινία σε μορφή DVD.
Σε αντίθεση με τις κασέτες VHS, οι τίτλοι DVD δεν αντιγράφονται, ενώ πολύ δύσκολα θα βρεθεί τρόπος αντιγραφής τους στο άμεσο μέλλον. Ωστόσο, πολλοί είναι εκείνοι οι χρήστες που θα ήθελαν να κρατήσουν αντίγραφο μιας ταινίας ικανό να αναπαραχθεί σε υπολογιστή που δεν διαθέτει DVD αλλά το πατροπαράδοτο CD-ROM. Κάτι τέτοιο είναι πραγματοποιήσιμο και το μόνο που χρειάζεται είναι υπομονή και μεγάλος σκληρός δίσκος.

Του Δημήτρη "3D" Καρέτσου
dimcar@compulink.gr



Κάθε τίτλος DVD είναι αποθηκευμένος σε MPEG-2 μορφή. Πρόκειται για μία μέθοδο συμπίεσης που επιτρέπει σε ψηφιακό βίντεο να χρησιμοποιεί κατά πολύ λιγότερο χώρο, χωρίς να χάνεται η ποιότητα εικόνας και ήχου. Ωστόσο, η συμπίεση δεν είναι τέτοια που θα επέτρεπε στις ταινίες να τοποθετηθούν σε ένα ή δύο CD-ROMs, καθώς το μέγεθός τους ξεπερνά τα 4GB για δύο ώρες ταινίας. Για να επιτευχθεί κάτι τέτοιο χρησιμοποιείται ένας άλλος αλγόριθμος συμπίεσης, ο παλαιότερος και αρκετά εξαπλωμένος MPEG-1. Η συμπίεση MPEG-1 χρησιμοποιήθηκε κατά κόρον στα Video CDs, την πρώτη μορφή ψηφιακού home video. Η ποιότητα εικόνας και ήχου είναι σαφώς χαμηλότερη, αλλά η ταινία εξακολουθεί να παρακολουθείται άνετα. Στη συνέχεια θα δείξουμε πώς καθίσταται δυνατή η μεταφορά ενός τίτλου DVD σε δύο CD-ROMs σε μορφή Video CD.

ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΝΟΝΤΑΣ ΤΑ ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

Η διαδικασία είναι αρκετά απλή, αλλά χρειάζονται χρόνος και υπομονή από το χρήστη, ενώ ένας αρκετά δυνατός υπολογιστής είναι απαραίτητος. Το πρώτο στάδιο είναι η απόκτηση του κατάλληλου software που θα επιτρέψει στο χρήστη να ξεκινήσει τη μεταφορά. Εδώ πρέπει να επισημάνουμε ότι το ripping μπορεί να γίνει με δύο τρόπους. Ο ένας είναι κατευθείαν από το DVD-ROM στο σκληρό δίσκο με on-the-fly MPEG-1 συμπίεση. Η συγκεκριμένη διαδικασία ευνοεί το χρήστη, καθώς μειώνεται αισθητά ο απαραίτητος ελεύθερος χώρος στο δίσκο. Ωστόσο, είναι αρκετά επίπονη για όλο το σύστημα, ενώ έχουν αναφερθεί περιπτώσεις κατά τις οποίες έχει καεί το DVD-ROM drive. Για το λόγο αυτόν δεν συνιστώ την εφαρμογή της μεθόδου αυτής, παρά μόνο από όσους είναι διατεθειμένοι να πάρουν το ρίσκο. Ο καλύτερος τρόπος είναι να γίνει πρώτα αντιγραφή του τίτλου στο σκληρό δίσκο και στη συνέχεια η μετατροπή του σε μορφή Video CD. Η διαδικασία αυτή απαιτεί ειδικό πρόγραμμα, το οποίο αναλαμβάνει να μεταφέρει, να κάνει δηλαδή ripping, όλο το DVD στο δίσκο. Για την εν λόγω εργασία κυκλοφορούν δύο προγράμματα: το Drink or Die DVD Speed Ripper, το οποίο είναι DOS-based, και το DeCSS ver. 1.2b, που αποτελεί μία Windows εκδοχή με όμορφο περιβάλλον του Drink or Die. Προσωπικά προτιμώ το δεύτερο πρόγραμμα, καθώς είναι αρκετά πιο εύχρηστο. Το βασικότερο πρόγραμμα όλων είναι το DVD2MPG Squeezer V1.0, το οποίο αναλαμβάνει να μετατρέψει την MPEG-2 ταινία σε MPEG-1. Για να λειτουργήσει απαιτεί την ύπαρξη του Panasonic Premiere Plug-In με έκδοση 2.01. Τη λίστα με τα απαραίτητα προγράμματα συμπληρώνει ένας audio/video mpg multiplexor, με γνωστότερο τον Xing mpg encoder. Χρήσιμα αλλά όχι πάντα απαραίτητα προγράμματα είναι το DVD region Selector, το οποίο χρησιμεύει στο ξεκλείδωμα του region code στις ταινίες, καθώς και ένα πρόγραμμα εγγραφής σε συνδυασμό με ένα CD Recorder, που να υποστηρίζει Video CD εγγραφή. Τέτοια προγράμματα είναι το Nero, το WinOnCD και το Easy CD Creator. Τα περισσότερα από τα προαναφερθέντα προγράμματα υπάρχουν στο Internet.

Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

Η όλη διαδικασία χαρακτηρίζεται από μερικά απλά αλλά χρονοβόρα βήματα, τα οποία αν ακολουθήσει ο χρήστης δεν θα αντιμετωπίσει το παραμικρό πρόβλημα. Προσωπικά προτιμώ σε κάθε ripping να μεταφέρω την ταινία στο σκληρό δίσκο, ώστε να μην καταστρέψω το DVD-ROM drive μου στρεσάροντάς το υπερβολικά. Έτσι, το πρώτο βήμα που απαιτείται είναι το ripping της ται-

νίας στο δίσκο. Για το λόγο αυτό χρησιμοποιούμε το DeCSS. Εκκινώντας το πρόγραμμα, παρουσιάζεται η βασική οθόνη του και μας ζητείται να δώσουμε το γράμμα του DVD-ROM drive. Στη συνέχεια το πρόγραμμα αναγνωρίζει αυτόματα αν υπάρχει ταινία στο drive και καθορίζει ως directory στο οποίο θα δουλέψει το Video_ts. Ολες οι ταινίες διαθέτουν το προαναφερθέν directory, καθώς αυτό απαιτείται από τα specifications του DVD. Μέσα σε αυτό αποθηκεύεται όλη η ταινία. Αμέσως μόλις το DeCSS αναγνωρίσει την ταινία, πιέζουμε το πλήκτρο Select Folder και δίνουμε στο σκληρό δίσκο τον υποκατάλογο στον οποίο θέλουμε να γίνει η μεταφορά της ταινίας. Ωστόσο, πρέπει μέσα από τα Windows να δημιουργήσουμε χειροκίνητα τον κατάλογο, καθώς το πρόγραμμα δεν μας δίνει την επιλογή αυτή. Στη συνέχεια επιλέγουμε το σύνολο των αρχείων που εμφανίζονται στη δεξιά λίστα και ενεργοποιούμε την επιλογή Merge Vob Files. Αμέσως μετά επιλέγουμε Transfer, οπότε ξεκινά η διαδικασία του ripping. Ο χρόνος ολοκλήρωσής της εξαρτάται άμεσα από την ταχύτητα ανάγνωσης DVD του drive καθώς και από τη συνολική απόδοση του συστήματος. Κατά τη διάρκεια του ripping, το πρόγραμμα αναφέρει πόσο χρόνο χρειάζεται για τη μεταφορά κάθε αρχείου, και έτσι ο χρήστης μπορεί να έχει μια εκτίμηση. Ο διαθέσιμος ελεύθερος χώρος στο δίσκο πρέπει να ξεπερνά κατά πολύ τα 6GB, καθώς μετά το ripping ακολουθεί η διαδικασία της MPEG-1 κωδικοποίησης.

Μετά την ολοκλήρωση του ripping ξεκινά το δυσκολότερο μέρος της διαδικασίας, η κωδικοποίηση σε MPEG-1 μορφή. Εγκαθιστάμε το DVD2MPEG και στη συνέχεια το Panasonic Premiere Plug-in. Για το δεύτερο συγκεκριμένα, όταν μας ζητηθεί το directory του Premiere, πρέπει να δώσουμε αυτό στο οποίο έχει γίνει η εγκατάσταση του DVD2MPEG. Κάπου εδώ πρέπει να εξηγήσω πώς ακριβώς δουλεύει το DVD2MPEG. Το πρόγραμμα αυτό χρησιμοποιεί δύο γνωστούς software DVD players, το WinDVD και το Xing DVD, αναπαράγει τον τίτλο και ταυτόχρονα "πιάνει" τα video και audio streams που αναπαράγει, τα οποία αποθηκεύει σε ξεχωριστά αρχεία. Γι' αυτό χρειάζεται και ο Xing MPEG encoder, ώστε να ενωθούν τα αρχεία ήχου και εικόνας σε ένα MPEG-1 αρχείο.

Οι ρυθμίσεις που απαιτούνται στο DVD2MPEG είναι πολλές. Το πρόγραμμα αρχικά είναι σχεδιασμένο να κάνει on-the-fly συμπίεση από το CD. Για το λόγο αυτό πρέπει τα αρχεία που κάναμε ripping με το DeCSS να αντιγραφούν σε directory με την ονομασία Video_ts στο root κάποιου σκληρού δίσκου. Στο μενού File επιλέγουμε Select Graph και Pal ή NTSC, ανάλογα με το format της ταινίας. Στη συνέχεια μέσω της επιλογής Select Output δίνουμε το directory όπου θα γραφούν τα αρχεία από τη μετατροπή. Συνεχίζοντας, ανοίγουμε το μενού Options και στο Capture settings επιλέγουμε τη μορφή (Pal ή NTSC, fps και ανάλυση) που θα έχει το βίντεο. Το πρόγραμμα διαθέτει δύο βασικές επιλογές για PAL και NTSC ταινίες αντίστοιχα, που αυτόματα ρυθμίζουν το frame rate και το σήμα του βίντεο. Η επιλογή max framenumber έχει να κάνει με τον αριθμό των frames που θα μετατρέψει το πρόγραμμα. Για ολόκληρη ταινία ο αριθμός αυτός εξαρτάται από το μέγεθός της και υπολογίζεται πολλαπλασιάζοντας τα δευτερόλεπτα της ταινίας με το frame rate που αυτή ακολουθεί.



Αμέσως μετά επιλέγουμε Build Graph and MPG settings από το μενού Playback. Το πρόγραμμα θα αρχίσει να παίζει την ταινία που έχουμε περάσει στο δίσκο, αλλά θα φαίνεται "χαλασμένη". Κάτι τέτοιο είναι φυσιολογικό και δεν πρέπει να σας τρομάζει. Μόλις εμφανιστεί η ταινία, πιέζουμε ΟΚ, όπως μας ζητείται, ενώ εμφανίζεται ένα μενού με πλήθος επιλογών. Καλό είναι να μην πειραχθεί τίποτα, καθώς με τις βασικές ρυθμίσεις η μετατροπή γίνεται άψογα - όσες φορές πείραξα κάτι, αντιμετώπισα προβλήματα με το τελικό αποτέλεσμα. Αν όλα τα προαναφερθέντα έχουν γίνει σωστά, είμαστε έτοιμοι να ξεκινήσουμε τη μετατροπή της ταινίας. Το μήνυμα που εμφανίζεται δεν είναι κάτι ανησυχητικό, και επιλέγοντας ΟΚ συνεχίζουμε.



Από το μενού Playback επιλέγουμε Play και ένα καινούριο παράθυρο εμφανίζεται, στο οποίο ξεκινά να παίζει η ταινία. Στο ίδιο μενού υπάρχουν επιλογές όπως "Jump", "Fast Forward" και "Fast Rewind". Χάρη στις επιλογές αυτές μπορούμε να πάμε σε συγκεκριμένο κεφάλαιο του DVD, μέχρι να βρούμε το κομμάτι που θέλουμε να γράψουμε. Επίσης, από το μενού Special έχουμε τη δυνατότητα να αλλάξουμε τη γλώσσα των υποτίτλων, καθώς η βασική ρύθμιση προβλέπει τη μη εμφάνιση υποτίτλων. Ετσι, όταν ο τίτλος είναι στο root menu, επιλέγουμε τη γλώσσα, πηγαίνουμε στο κεφάλαιο που θέλουμε και επιλέγουμε Play. Η ταινία παίζει και στη συνέχεια επιλέγοντας Start/Stop capturing, ξεκινάμε τη μετατροπή της ταινίας. Το κομμάτι αυτό είναι το πιο χρονοβόρο στην όλη διαδικασία, καθώς η μετατροπή μπορεί να πάρει μέχρι και 15 ώρες, ανάλογα με την ισχύ του μηχανήματος που χρησιμοποιούμε. Ωστόσο, το αποτέλεσμα αξίζει, καθώς εν τέλει έχουμε έτοιμη μια ταινία σε μορφή Video CD.

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΣΤΑΔΙΑ

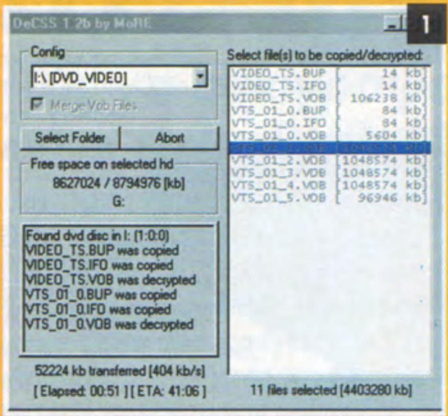
Εχουν μείνει δύο τελευταία βήματα για να ολοκληρωθεί η διαδικασία. Το πρώτο μέλημά μας μετά τη μετατροπή είναι να ενώσουμε τα δύο αρχεία ήχου και εικόνας που έχουν σχηματιστεί. Τέτοιο πρόγραμμα είναι, όπως αναφέραμε, το Xing MPEG Encoder. Στη σελίδα της Xing υπάρχει μία trial έκδοση 30 ημερών που σας δίνει τη δυνατότητα αυτή. Εκκινώντας τον Encoder, εμφανίζεται μία οθόνη στην οποία η μόνη επιλογή που έχουμε είναι η NEW. Επιλέγοντας NEW, εμφανίζεται μια λίστα με επιλογές για το προφίλ που θα έχει η συγχώνευση.

Καθώς μας ενδιαφέρει το Video CD, επιλέγουμε την αντίστοιχη επιλογή, ενώ για το τηλεοπτικό στάνταρ χρησιμοποιούμε αυτό που ήταν και ο τίτλος. Συνεχίζοντας, δίνουμε τα αρχεία εικόνας και ήχου που έχουν δημιουργηθεί, και επιλέγοντας Encoding το πρόγραμμα ενώνει εικόνα και ήχο σε ένα VIDEOCD αρχείο.

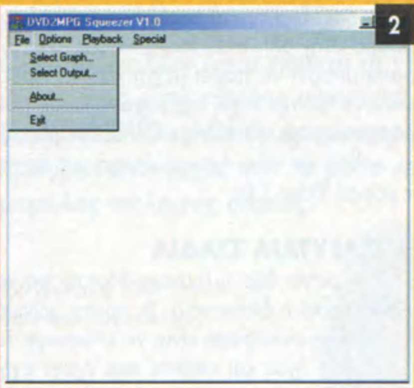
Το τελευταίο βήμα είναι η δημιουργία του αντίστοιχου CD-ROM σε μορφή Video CD. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε οποιοδήποτε πρόγραμμα εγγραφής CD που υποστηρίζει δημιουργία Video CD. Συνήθως, τα προγράμματα αυτά έχουν οδηγίες για το πώς πρέπει να γίνει η εγγραφή.

Από τα προαναφερθέντα γίνεται φανερό ότι η διαδικασία δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολη. Χρειάζεται προσοχή και προπάντων υπομονή. Φαντάζομαι ότι πολλοί από εσάς θα έχετε ήδη ξεκινήσει. Σε όλους τους τολμηρούς, καλή επιτυχία.

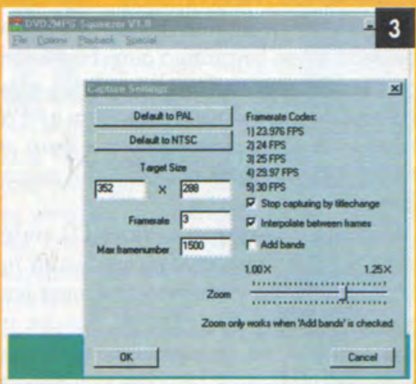
ΤΟ DVD RIPPING ΜΕ ΕΙΚΟΝΕΣ



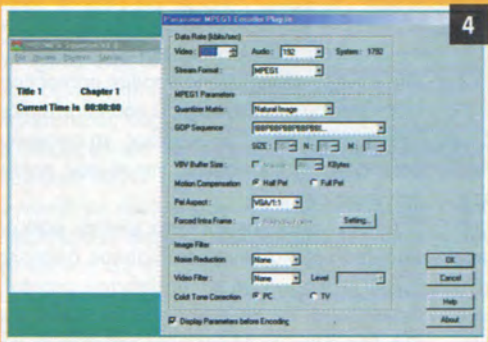
1 Το DeSCC αναγνωρίζει αμέσως την ύπαρξη DVD στο drive και μας προτρέπει να μεταφέρουμε τα αρχεία στο δίσκο.



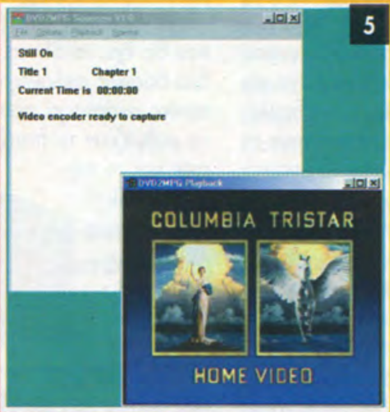
2 Στο DVD2MPEG Squeezer επιλέγουμε Graph μεταξύ PAL και NTSC και τα ονόματα των αρχείων που θα δημιουργηθούν.



3 Οι ρυθμίσεις για τη μετατροπή του DVD σε MPEG είναι πολλές και αξίζει να πειραματιστείτε, καθώς κάθε σύστημα μπορεί να δίνει διαφορετικό αποτέλεσμα.



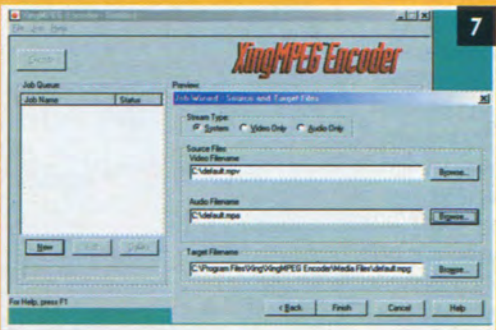
4 Το συγκεκριμένο μενού ανήκει στο Panasonic Premiere Plug-in και δίνει πολλές επιλογές. Ωστόσο, δεν δουλεύουν όλα και χρειάζεται προσοχή.



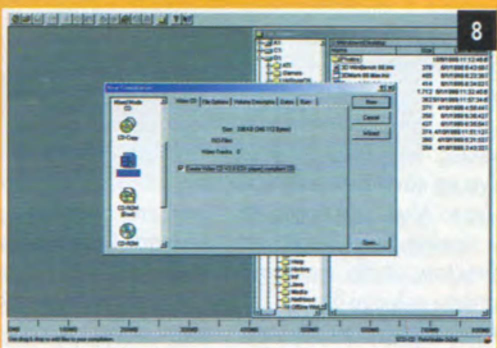
5 Η ταινία έχει αρχίσει να παίζει και το DVD2MPEG είναι έτοιμο να ξεκινήσει τη μετατροπή του DVD σε Video CD.



6 Κατά τη διάρκεια της αναπαραγωγής και προτού αρχίσει η εγγραφή, μπορούμε να ρυθμίσουμε τη γλώσσα των ομιλιών και των υποτίτλων, ώστε να δημιουργήσουμε ολοκληρωμένο Video CD.



7 Με το Xing Mpeg Encoder ενώνουμε πολύ εύκολα τα αρχεία που έχουν δημιουργηθεί από τη μετατροπή και είμαστε έτοιμοι να δημιουργήσουμε το Video CD...



8 ... με το κατάλληλο πρόγραμμα εγγραφής CD-ROM. Το Nero, το Easy CD Creator και άλλα πολλά προσφέρουν τη δυνατότητα αυτή, ενώ είναι αρκετά εύχρηστα.

How To

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

του Θεόδωρου Αργιαδίτη
cyclon@compulink.gr

WINDOWS 3.1 & ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ

Αγαπητό "PC Master", Πρώτα απ' όλα, συγχαρητήρια για το περιοδικό σας που καλύπτει όλες τις πτυχές των υπολογιστών. Είμαι κάτοχος ενός υπολογιστή 486S-CPU στα 80MHz, 4MB RAM και έχω μερικές απορίες πάνω σε αυτό, αλλά και σε πολλά άλλα πράγματα.

1. Ο υπολογιστής μου λέει τίποτα και, αν λέει, κατά πόσο έχει ξεπεραστεί; Πόσο κάνει μία αναβάθμιση του σκληρού δίσκου και της μνήμης μου;

2. Τα Windows 3.1 του υπολογιστή μου έχουν πάθει βλάβη. Για να είμαι πιο συγκεκριμένος, το αρχείο Setup.INF δεν ανοίγει, έτσι ώστε ούτε τα Windows να ανοίγουν. Υπάρχει τρόπος να το φτιάξω;

3. Θα ήθελα να ρωτήσω αν τα Windows 95 υπάρχουν σε δισκέτα 3,5 ιντσών και, αν υπάρχουν, πώς θα τα εγκαταστήσω.

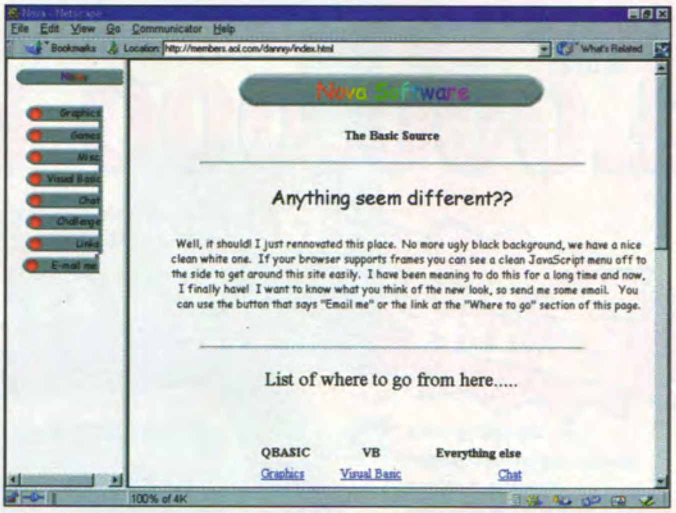
Βασίλης Γιαννακόπουλος

1. Οι υπολογιστές δεν έχουν συγκεκριμένη... ημερομηνία λήξεως. Το χρονικό διάστημα επάρκειας προσδιορίζεται από τις εφαρμογές που εκτελούν. Ετσι, αν τρέχεις μόνο εφαρμογές DOS, ο υπολογιστής σου μπορεί να κρατήσει για αρκετά χρόνια, ενώ αν θέλεις να χρησιμοποιήσεις σύγχρονες εφαρμογές για Windows, ακόμη και καινούρια παιχνίδια, είναι ήδη ξεπερασμένος (κυρίως για τα παιχνίδια, τα οποία έχουν την τάση να προβάλουν υπερβολικές απαιτήσεις σε υλικό). Ενας σκληρός δίσκος χωρητικότητας 10GB κοστίζει περίπου 60.000 δρχ. Οσον αφορά στην αναβάθμιση της μνήμης, είναι δυνατή εφόσον βρεις SIMMs, αφού πιθανότατα αυτό το είδος δέχεται ο υπολογιστής σου.

2. Το αρχείο Setup.INF χρησιμοποιείται κατά τη διαδικασία εγκατάστασης των Windows. Αν τα Windows είναι εγκατεστημένα στον υπολογιστή σου, μπορείς να τα ξεκινήσεις γράφοντας: win.

Αν τα Windows δεν είναι εγκατεστημένα, πρέπει να αντικαταστήσεις την πρώτη δισκέτα του πακέτου σου. Για την αντικατάσταση μπορείς να απευθυνθείς σε ένα κατάστημα πώλησης υπολογιστών.

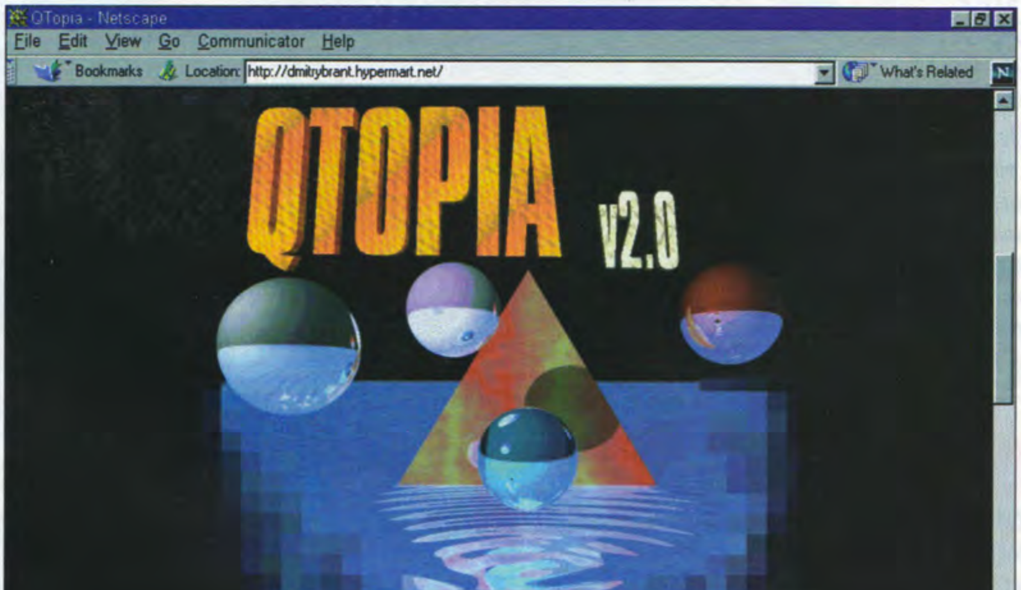
3. Τα Windows 95 κυκλοφορούν σε δισκέτες των 3,5 ιντσών και για την εγκατάστασή τους αρκεί η εκτέλεση του προγράμματος "Setup".



ΓΕΝΙΚΕΣ ΑΠΟΡΙΕΣ

Αγαπητό "PC Master", Είμαι ένας φανατικός αναγνώστης σου και κάτοχος ενός PC 486 DX2/80 με 4MB RAM, 400MB HD, VGA έγχρωμη οθόνη, 2x CD-ROM, SoundBlaster Pro, ένα σύστημα πολύ χαμηλό για τις σημερινές προδιαγραφές.

1. Μπορείς να μου κάνεις



προτάσεις για να αναβαθμίσω το υπάρχον σύστημά μου σε μία σχετικά χαμηλή τιμή;

2. Τι ακριβώς κάνει το Memmaker και πώς χρησιμοποιείται;

3. Πώς μπορώ να παίξω παιχνίδια που χρειάζονται SVGA οθόνη στη VGA μου, η οποία είναι και αυτή έγχρωμη;

4. Ασχολούμαι με Turbo Pascal 6.0 και, αν και άρχισα πριν από 5-6 μήνες, έχω φτιάξει μερικά αρκετά καλά προγράμματα. Ο απώτερος στόχος μου είναι να αρχίσω να φτιάχνω παιχνίδια. Για να το πετύχω αυτό χρειάζομαι κάποιο πρόγραμμα γραφικών ή υπάρχει κάτι σχετικό στην Turbo Pascal;

Μάκης Καλογερίδης

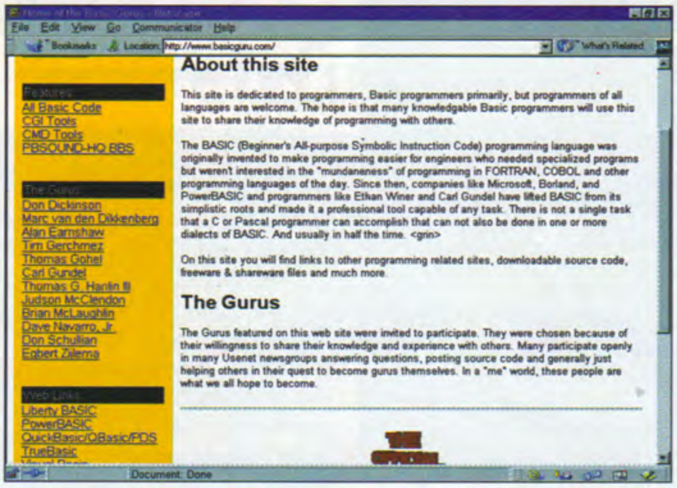
1. Καλό θα ήταν να αναβαθμιστούν η μνήμη (32MB), ο σκληρός δίσκος (3GB τουλάχιστον) και η κάρτα οθόνης (SVGA 4MB τουλάχιστον), το δε CD-ROM να αντικατασταθεί από ένα 24x. Οσον αφορά στην οθόνη σου, πρέπει να υποστηρίζει αναλύσεις SVGA (τουλάχιστον την ανάλυση 800x600) σε έναν λογικό ρυθμό ανανέωσης (refresh rate), δηλαδή μεγαλύτερο από 60. Διαφορετικά, πρέπει να αντικατασταθεί. Το συνολικό κόστος αυτών των αναβαθμίσεων (χωρίς την οθόνη) ανέρχεται σε περίπου 60.000 δρχ.

2. Το Memmaker είναι ένα πρόγραμμα που προσπαθεί να αυξήσει το ποσό συμβατικής μνήμης που έχουμε στη διάθεσή μας, τροποποιώντας τα αρχεία CONFIG.SYS και AUTOEXEC.BAT, ώστε οδηγοί συσκευών και παραμένοντα προγράμματα (TSR) να φορτώνονται στην ανώτερη περιοχή μνήμης (upper memory). Για να το χρησιμοποιήσουμε, αρκεί να το εκτελέσουμε, χωρίς όμως να βρισκόμαστε σε περιβάλλον Windows.

3. Τα Windows 95 δεν κυκλοφορούν σε δισκέτες των 3,5 ιντσών. Απαιτείται αναβάθμιση της κάρτας γραφικών σε SVGA.

4. Η Turbo Pascal διαθέτει τη βιβλιοθήκη Graph, η οποία περιέχει ένα ικανοποιητικό σύνολο διαδικασιών για δημιουργία γραφικών. Οδηγίες για τη χρήση της μπορούν να βρεθούν από τη Βοήθεια άμεσης πρόσβασης της Turbo Pascal. Για να χρησιμοποιήσεις τις διαδικασίες αυτές, πρέπει το πρόγραμμά σου να συμπεριλαμβάνει την οδηγία: Uses Graph.

Η συγκεκριμένη βιβλιοθήκη δεν έχει δημιουργηθεί, βέβαια, για κατασκευή παιχνιδιών, οπότε δεν είναι πολλές οι ευκολίες που παρέχονται για το σκοπό αυτόν. Ωστόσο, είναι μία καλή εισαγωγή στις έννοιες των γραφικών. Οταν εξοικειωθείς αρκετά μαζί τους, μπορείς να χρησιμοποιήσεις ένα πιο εξειδικευμένο και ισχυρό πακέτο.



BASIC & BIOS

Αγαπητό "PC Master", θα ήθελα να σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη σου και ιδιαίτερα για τη στήλη "How To".

Δουλεύω σε ένα μηχάνημα που όμοιό του δεν υπάρχει σε ολόκληρη την Ελλάδα! Επίτρεψέ μου να σου τον περιγράψω: 8088 άνευ μαθηματικού συνεπεξεργαστή, 640 ολόκληρα KB RAM, 20MB σκληρός στα 10MHz και οθόνη (Super) Hercules, φυσικά ασπρόμαυρη. Οπως καταλαβαίνεις, ο προγραμματισμός σε έναν τέτοιο Η/Υ είναι δύσκολος.

Αλλά ας περάσουμε στις απορίες μου:

α) Μπορείς να μου εξηγήσεις αναλυτικά τις εντολές: $INLINE, SCREEN, REM, CALL INTERRUPT και τις διάφορες παραμέτρους τους; Μερικά παραδείγματα θα ήταν πολύ χρήσιμα.

β) Μπορείς -και αν ναι, πώς;- να διαβάσεις το BIOS του Η/Υ μέσα από την Turbo Basic; Καλό θα ήταν να αναφέρεις όσο πιο πολλά παραδείγματα μπορείς.

Ευχαριστώ εκ των προτέρων,
Γιάννης Λοκρίδης

α) Δυστυχώς, ο περιορισμένος χώρος της στήλης δεν μας επιτρέπει να επεκταθούμε σε αναλυτική παρουσίαση των εντολών αυτών, οπότε θα τις παρουσιάσουμε επιγραμματικά. Η μετα-εντολή $INLINE επιτρέπει τον ορισμό bytes που θα εισαχθούν στο σημείο όπου παρατίθεται η μετα-εντολή. Τα bytes αυτά πρέπει να αντιστοιχούν σε εντολές γλώσσας μηχανής, ειδάλλως ο υπολογιστής θα κολλήσει ή θα καταρρεύσει όταν φτάσει στο συγκεκριμένο σημείο.

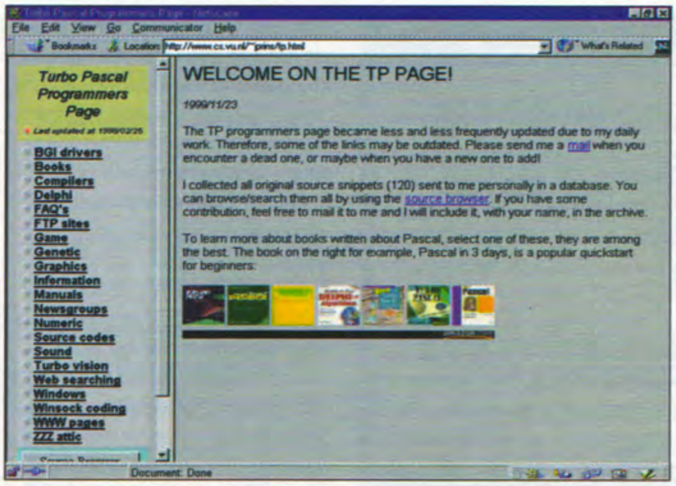
Η εντολή SCREEN καθορίζει την κατάσταση οθόνης που επιθυμούμε να χρησιμοποιήσουμε. Ο όρος "κατάσταση οθόνης" συμπεριλαμβάνει την οριζόντια, την κατακόρυφη και τη χρωματική ανάλυση της οθόνης. Οι καταστάσεις οθόνης που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε σε έναν υπολογιστή εξαρτώνται από τον προσαρμογέα ("κάρτα") οθόνης που διαθέτει. Για παράδειγμα, σε έναν υπολογιστή με προσαρμογέα Hercules μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τις καταστάσεις οθόνης 0 και 3, ενώ σε έναν υπολογιστή με προσαρμογέα οθόνης VGA επιτρέπεται η χρησιμοποίηση των καταστάσεων 0, 1, 2, 7, 8, 9, 10, 11, 12 και 13.

Η εντολή SCREEN μας επιτρέπει να καθορίσουμε πώς θα εμφανίζονται τα χρώματα σε οθόνες τύπου "composite" (δεν είναι ιδιαίτερα διαδεδομένα στους οικιακούς υπολογιστές) μέσω της δεύτερης παραμέτρου. Τέλος, ανάλογα με το είδος του προσαρμογέα οθόνης και το ποσό μνήμης με το οποίο είναι εφοδιασμένος, είναι δυνατό να χρησιμοποιήσουμε "σελίδες οθόνης". Η εντολή SCREEN, μέσω της τρίτης και της τέταρτης παραμέτρου της, μας επιτρέπει να καθορίσουμε την "ενεργό σελίδα", δηλαδή τη σελίδα στην οποία επιδρούν οι εντολές ζωγραφίσματος (PSET, DRAW, CIRCLE, PUT κ.λπ.), και την "ορατή σελίδα", τη σελίδα που παρουσιάζεται στην οθόνη.

Η εντολή REM μας επιτρέπει να εισάγουμε σχόλια στον κώδικά μας, δίνοντας έτσι τη δυνατότητα σε όσους διαβάσουν το αρχείο να το κατανοήσουν καλύτερα.

Τέλος, η εντολή CALL INTERRUPT μας επιτρέπει να καλέσουμε μία διακοπή μέσω λογισμικού (η διακοπή συνήθως αντιστοιχεί σε μία υπηρεσία του DOS ή του BIOS) και δέχεται τρεις παραμέτρους, από τις οποίες η πρώτη καθορίζει τη διακοπή που επιθυμούμε να κληθεί και η δεύτερη περιέχει τις τιμές που θέλουμε να έχουν οι καταχωρητές κατά την είσοδο στη διαδικασία εξυπηρέτησης της διακοπής. Οι τιμές που επιστρέφει η διαδικασία εξυπηρέτησης της διακοπής στους καταχωρητές αντιγράφονται στα πεδία της τρίτης παραμέτρου. Για παράδειγμα, οι εντολές

```
DIM InRegs AS RegType
DIM OutRegs as RegType
InRegs.AX = &0F00H
CALL INTERRUPT (&H10, InRegs,
OutRegs)
```



PRINT "Η τρέχουσα κατάσταση της οθόνης έχει κωδικό" OutRegs.AX MOD 256

καλούν τη διακοπή &H10 με τον καταχωρητή AH να έχει την τιμή &HF (πρόκειται για το υψηλής τάξης byte του καταχωρητή AX). Οταν ο καταχωρητής AH έχει αυτή την τιμή, η διακοπή &H10 επιστρέφει στον καταχωρητή AL τον κωδικό της τρέχουσας κατάστασης της οθόνης, τον οποίο και τυπώνει το πρόγραμμα, προσπελάζοντας την τιμή του καταχωρητή AX μέσω της τρίτης παραμέτρου της εντολής CALL INTERRUPT.

Β) Το CMOS έχει 64 θέσεις μνήμης, τις οποίες μπορούμε να διαβάσουμε χρησιμοποιώντας τις θύρες εισόδου/εξόδου 070h και 071h. Για να διαβάσουμε μία θέση του CMOS, γράφουμε στη θύρα εξόδου 070h τον αύξοντα αριθμό της και στη συνέχεια διαβάζουμε από τη θύρα 071h την τιμή της. Μεταξύ της ανάγνωσης και της εγγραφής πρέπει να μεσολαβήσει κάποιος χρόνος (συνήθως τρεις ή τέσσερις εντολές NOP επαρκούν), ώστε να προλάβουν τα κυκλώματα ελέγχου του CMOS να ετοιμάσουν τα δεδομένα. Στη συνέχεια παρατίθεται η ερμηνεία των διάφορων θέσεων του CMOS. Σημειώνουμε ότι αρκετές νέες εκδόσεις του BIOS χρησιμοποιούν και άλλες θέσεις μνήμης του CMOS, οι οποίες όμως έχουν διαφορετική σημασία για τους διαφορετικούς κατασκευαστές (AMI, PHOENIX κ.λπ.). Αυτές οι θέσεις μνήμης δεν παρουσιάζονται στη συνέχεια.

0: Τρέχον δευτερόλεπτο για το ρολόι πραγματικού χρόνου.

1: Δευτερόλεπτο χρόνου ειδοποίησης.

2: Τρέχον λεπτό για το ρολόι πραγματικού χρόνου.

3: Λεπτό χρόνου ειδοποίησης.

4: Τρέχουσα ώρα για το ρολόι πραγματικού χρόνου.

5: Ωρα χρόνου ειδοποίησης.

6: Τρέχουσα ημέρα της εβδομάδας για το ρολόι πραγματικού χρόνου.

7: Τρέχουσα ημέρα του μήνα εβδομάδας για το ρολόι πραγματικού χρόνου.

8: Τρέχων μήνας για το ρολόι πραγματικού χρόνου.

9: Τρέχον έτος για το ρολόι πραγματικού χρόνου.

0a-0d: Καταχωρητές κατάστασης του ρολογιού πραγματικού χρόνου.

0eH: Κατάσταση διαγνωστικών εκκίνησης.

Το byte αυτό αναλύεται σε έξι πεδία του ενός bit (τα bits 0 και 1 δεν χρησιμοποιούνται) ως ακολούθως: το bit 2 δείχνει αν η ημερομηνία είναι έγκυρη. Το bit 3 δείχνει ότι υπήρχε πρόβλημα στο σκληρό δίσκο (δεν ήταν δυνατό να εκκινηθεί απ' αυτόν το μηχάνημα), ενώ το bit 4 ότι το μέγεθος μνήμης που ανιχνεύθηκε είναι διαφορετικό από αυτό που είχε δηλωθεί. Το bit 5 αποτελεί ένδειξη ότι τα περιφερειακά που έχουν δηλωθεί (μονάδες δισκέτας και σκληρών δίσκων, κάρτα οθόνης κ.λπ.) είναι διαφορετικά από αυτά που ανιχνεύθηκαν και το bit 6 μας πληροφορεί ότι υπάρχει σφάλμα στο άθροισμα ελέγχου. Το bit 7, τέλος, παίρνει την τιμή 1 για να μας δείξει ότι η μπαταρία του ρολογιού πραγματικού χρόνου έχει τελειώσει.

0fH: Κατάσταση σβησίματος. Το byte αυτό περιέχει πληροφορία για το αν η επανεκκίνηση χρησιμοποιήθηκε ως μέσο εξόδου από την προστατευμένη κατάσταση του επεξεργαστή.



10H: Τύπος μονάδων δισκετών. Τα τέσσερα υψηλότερης τάξης bits δείχνουν τον τύπο της πρώτης μονάδας (A:), ενώ τα τέσσερα επόμενα της δεύτερης (B:). Κάθε τετράδα έχει τιμή 0, αν η αντίστοιχη μονάδα δεν είναι εγκατεστημένη, ή μία από τις τιμές 1, 2, 3 και 4 για να προσδιορίσει μονάδα 360KB, 1,2MB, 720KB και 1,44MB αντίστοιχα.

11H: Δεσμευμένο.

12H: Τύπος σκληρών δίσκων. Οπως και το byte 10H είναι χωρισμένο σε δύο τετράδες και τα bits υψηλότερης τάξης αντιστοιχούν στον πρώτο σκληρό δίσκο (C:), ενώ τα χαμηλότερης τάξης στον δεύτερο (D:). Η τιμή 0 σε μία τετράδα σημαίνει ότι η αντίστοιχη μονάδα δεν είναι εγκατεστημένη, οι τιμές 1 έως 0eH δηλώνουν τον τύπο του δίσκου (όπως τον αντιλαμβάνεται το BIOS), ενώ η τιμή 0fH σημαίνει ότι ο τύπος θα βρεθεί στη θέση 19H του CMOS για τον πρώτο δίσκο ή στη θέση 1aH για το δεύτερο δίσκο.

13H: Δεσμευμένο.

14H: Το byte αυτό είναι χωρισμένο σε τέσσερα πεδία, που δίνουν τις εξής πληροφορίες: Το bit 0 έχει την τιμή 1, αν στο σύστημα υπάρχει εγκατεστημένη τουλάχιστον μία μονάδα δίσκου, ενώ το bit 1 δείχνει την ύπαρξη συνεπεξεργαστή (1 = υπάρχει). Τα bits 4 και 5 μας πληροφορούν για την κάρτα οθόνης (00 = δεν υπάρχει ή EGA/VGA, 01και 10 για CGA 40 ή 80 στηλών, αντίστοιχα και 11 = MDA ή Hercules).

Τέλος, τα bit 6 και 7 δίνουν τον αριθμό μονάδων δίσκων στο σύστημα (00 = 1 μονάδα, 01 = 2 μονάδες κ.ο.κ.).

15H-16H: Συμβατική μνήμη (μέχρι 640KB) σε KB.

17H-18H: Εκτεταμένη μνήμη (άνω του 1MB) σε KB.

19H: Ο τύπος του πρώτου σκληρού δίσκου, αν η υψηλότερης τάξης τετράδα του byte 12H έχει τιμή 0fH.

1aH: Ο τύπος του δεύτερου σκληρού δίσκου, αν η χαμηλότερης τάξης τετράδα του byte 12H έχει τιμή 0fH.

1bH-2dH: Δεσμευμένα.

2eH-2fH: Αθροισμα ελέγχου για τις διευθύνσεις 10H έως 20H.

30H-31H: Οπως και τα 17H-18H.

32H: Τρέχων αιώνας σε BCD (π.χ. 19H για τον 20ό αιώνα).

33H: Διάφορες πληροφορίες.

34H-3fH: Δεσμευμένα, συνήθως δεν αποθηκεύεται καμία πληροφορία.

ΜΑΘΕΤΕ ΤΗ VISUAL C++ 6.0

Βασικά στοιχεία

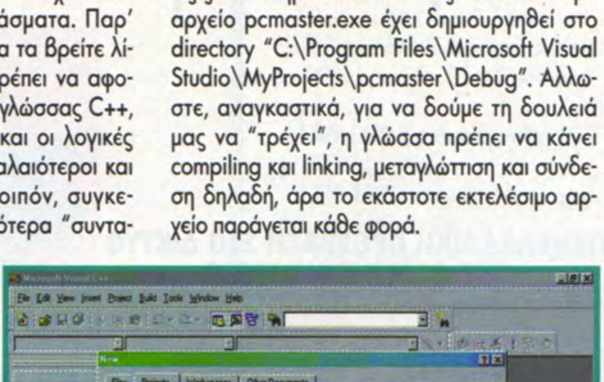
Μετά τον εισαγωγικό πρόλογο του προηγούμενου τεύχους θα επιχειρήσουμε μία συνοπτική περιγραφή των κυριότερων στοιχείων της γλώσσας. Παράλληλα, θα ανιχνεύσουμε τα σημεία στον παραγόμενο από τον wizard κώδικα στα οποία μπορούμε να παρέμβουμε. Εκεί, άλλωστε, βρίσκεται και η συνταγή της εύκολης και γρήγορης δημιουργίας προγραμμάτων: στην εισαγωγή του δικού μας κώδικα στα κατάλληλα σημεία-υποδοχές του wizard.

Του Βαγγέλη Αλευρίτη

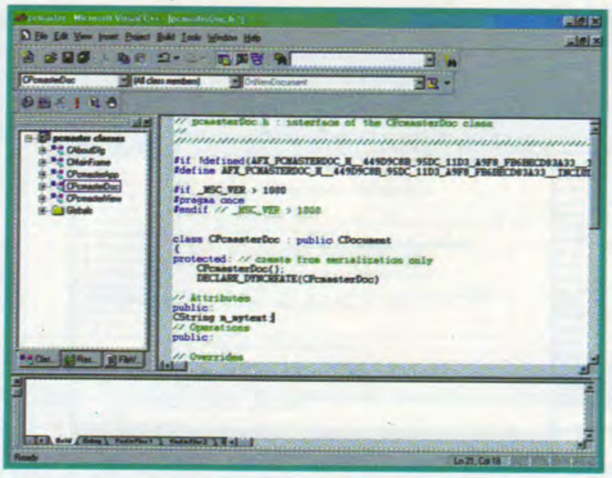
Προτού αρχίσουμε την περιπλάνησή μας στους "δαιδαλώδεις" διαδρόμους του MFC προγραμματισμού, καλό θα ήταν να ρίξουμε μια ματιά στις βασικότερες εντολές και τους κυριότερους συμβολισμούς της γλώσσας. Οι παλαιότεροι από εσάς ίσως να έχετε ασχοληθεί με τις προηγούμενες εκδόσεις της C και της C++, οι οποίες είχαν DOS προσανατολισμούς. Θα διαπιστώσετε πως κληροδοτούν τη συντριπτική πλειονότητα των εντολών τους στη Visual C++ 6.0, γεγονός που καθιστά την εκμάθησή της ευκολότερη. Οσο για εσάς που γνωρίσατε τον προγραμματισμό από τις Visual γλώσσες, όπως η Visual Basic, υπάρχει μία σχετική ομοιότητα ως προς τις δομές που χρησιμοποιούνται, τα ActiveX στοιχεία και άλλα προγραμματιστικά τεχνάσματα. Παρ' όλα αυτά, μάλλον στην αρχή θα τα βρείτε λίγο σκούρα, αφού πρώτα θα πρέπει να αφομοιώσετε βασικά κομμάτια της γλώσσας C++, όπως οι βρόγχοι επανάληψης και οι λογικές πράξεις. Για να θυμούνται οι παλαιότεροι και να μαθαίνουν οι νεότεροι, λοιπόν, συγκεντρώσαμε μερικά από τα κυριότερα "συντακτικά" στοιχεία της C++ και σας τα παρουσιάζουμε συνοπτικά στους δύο πίνακες που ακολουθούν.

ΞΕΚΙΝΗΜΑ ΣΤΟ MFC

Μετά την περιληπτική αυτή παρουσίαση έφτασε επιτέλους η ώρα να προγραμματίσουμε με τη βοήθεια τόσο του Application Wizard όσο και της βιβλιοθήκης MFC (Microsoft Foundation Class library). Ξεκινάμε τη Visual C++ διαλέγοντας από το μενού την επιλογή "File" και από εκεί το "New" (Ctrl-N). Από τα προσφερόμενα Projects προτιμάμε το MFC AppWizzard (exe), ώστε να κάνουμε χρήση της παροχής έτοιμου κώδικα για το πρόγραμμά μας. Στο edit box με τίτλο "Project Name" δίνουμε για τίτλο του project μας τον "pcmaster" και πατάμε ΟΚ. Στο παράθυρο "Step 1" επιλέγουμε "Single document" και, αφού πατήσουμε "Next" στα παράθυρα "Step 2", "Step 3", "Step 4", "Step 5" και "Step 6", αφήνουμε τα πράγματα όπως έχουν. Με την επιλογή "Finish" ο AppWizard τελειώνει τις ερωτήσεις και κάνει μια πρόχειρη περίληψη του έργου του. Ηδη, προτού ακόμη γράψουμε έστω και μία γραμμή κώδικα, έχει παραχθεί ένα διόλου ευκαταφρόνητο κομμάτι της εφαρμογής μας. Για να δούμε τι έχουμε καταφέρει ως τώρα ανατρέχουμε στο μενού και την επιλογή "Build" όπου συναντάμε το "! Execute pcmaster.exe (Ctrl-F5)". Στην ερώτηση απαντάμε καταφατικά, και έπειτα από λίγα δευτερόλεπτα θα δούμε το πρώτο μας πρόγραμμα. Ενα πλήρως επαγγελματικό παράθυρο εμφανίζεται με κεντρικό μενού, toolbar, υποστήριξη αρχείων και εκτυπώσεων, ακόμα και με About dialog box! Αρκετά εντυπωσιακό αν σκεφτεί κάποιος πως ολοκληρώσαμε το βασικό πυρήνα της εφαρμογής μας μέσα σε ελάχιστο χρόνο. Αφού "καμαρώσουμε" λίγο ακόμα το πρόγραμμά μας (παρατηρήστε ότι δουλεύει μέχρι και ο δείκτης κατάστασης του num-lock!), είναι καιρός να κλείσουμε το παράθυρό του για να επιστρέψουμε στο περιβάλλον της VC++. Αξίζει να σημειωθεί εδώ πως το εκτελέσιμο αρχείο pcmaster.exe έχει δημιουργηθεί στο directory "C:\Program Files\Microsoft Visual Studio\MyProjects\pcmaster\Debug". Αλλωστε, αναγκαστικά, για να δούμε τη δουλειά μας να "τρέχει", η γλώσσα πρέπει να κάνει compiling και linking, μεταγλώττιση και σύνδεση δηλαδή, άρα το εκάστοτε εκτελέσιμο αρχείο παράγεται κάθε φορά.



Γρήγορα ναι, πρόχειρα όχι με τον MFC AppWizard!



O Class Viewer επικοινωνεί και κατευθύνει τον source editor.

ΤΑ "ΜΑΓΙΚΑ" ΤΟΥ APPLICATION WIZARD!

Ας ρίξουμε μια ματιά στα "μαγικά ξόρκια" του AppWizard. Τι έχει κάνει για μας και πώς μπορούμε να επεκτείνουμε ό,τι έχει κάνει σύμφωνα με τις ανάγκες μας; Ανατρέχοντας στο παράθυρο Class View θα βρούμε σε δενδροειδή μορφή όλες τις κλάσεις αντικειμένων που έχουν παραχθεί. Με ένα click στο σταυρό του pcmaster classes ξεδιπλώνονται μπροστά μας οι πέντε κλάσεις που υπάρχουν, καθώς και ο φάκελος Globals.

CAboutDlg: Η κλάση που αντιστοιχεί στο About Dialog Box. Είναι απόγονος της MFC κλάσης CDialog και αναφέρεται στα αρχεία pcmaster.h και pcmaster.cpp.

CMainFrame: Το αντικείμενο που ευθύνεται για το παράθυρο που πλαισιώνει την εφαρμογή μας. Είναι απόγονος της MFC κλάσης CFrameWnd και αναφέρεται στα αρχεία MainFrm.h και MainFrm.cpp.

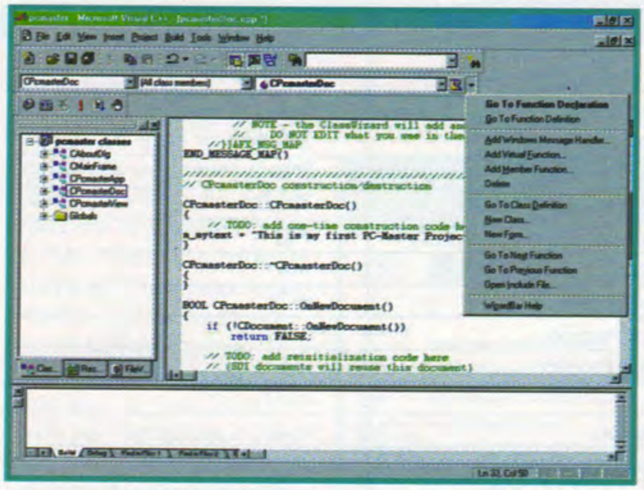
CPcmasterApp: Η κλάση που χρεώνεται την εφαρμογή μας ως προγραμματιστικό σύνολο. Προέρχεται από τη CWinApp και εμφανίζεται στα αρχεία pcmaster.h και pcmaster.cpp.

CPcmasterDoc: Σε αυτή την κλάση κρύβονται οι λειτουργίες που υποστηρίζουν documents (αρχεία οποιουδήποτε τύπου). Προγονός της είναι η MFC κλάση CDocument και τη συναντάμε στα αρχεία pcmasterDoc.h και pcmasterDoc.cpp.

CPcmasterView: Τελευταίο, το αντικείμενο που έχει την ευθύνη για όλα όσα γίνονται στο χώρο view, τον εσωτερικό χώρο του παραθύρου μας δηλαδή, που απεικονίζει στην οθόνη ένα document. Προέρχεται από τη CView και απαντάται στα αρχεία pcmasterView.h και pcmasterView.cpp.

ΟΙ ΠΡΩΤΕΣ ΓΡΑΜΜΕΣ ΚΩΔΙΚΑ

Για να δούμε, τώρα, πώς μπορούμε να παρέμβουμε στα προαναφερθέντα με ένα πολύ απλό παράδειγμα, την εκτύπωση ενός string στην οθόνη. Στο παράθυρο Class View κάνουμε διπλό click στην κλάση CpcmasterDoc για να ανοίξει το αρχείο pcmasterDoc.h, όπου και ορίζεται η παραπάνω κλάση. Εφόσον δουλεύουμε σε document περιβάλλον, κάθε αρχική sting μεταβλητή οφείλει να δηλωθεί μέσα σε αυτό το αντικείμενο. Ετσι, στον κώδικα που θα δούμε προσθέτουμε την εντολή "CString m_mytext;". Το αποτέλεσμα πρέπει να έχει ως εξής:



Η Wizard Bar παρέχει πολύτιμες λειτουργίες, όπως την "Go To Function Definition".

```
class CPcmasterDoc : public CDocument
{
protected: // create from serialization only
CPcmasterDoc();
DECLARE_DYNCREATE(CPcmasterDoc)

// Attributes
public:
CString m_mytext;
// Operations
public:
```

Παρατηρήστε πως τα σχόλια του AppWizard (το πράσινο κείμενο μετά τα //) μας καθοδηγούν για το σημείο στο οποίο πρέπει να τοποθετήσουμε τον κώδικά μας. Τι κάναμε μόλις τώρα; Απλά ορίσαμε μία μεταβλητή, την m_mytext, και της δώσαμε τον τύπο CString που αντιστοιχεί σε μεταβλητή γραμματοσειράς. Δεν είναι υποχρεωτικό, αλλά στη Visual C++ συνηθίζεται να ονομάζουμε τις μεταβλητές μας με το πρόθεμα "m_". Κατόπιν, μεταφερθείτε μέσω της WizardBar (το εικονίδιο με το ραβδί και το κάτω βέλος δίπλα του) και της επιλογής "Go To Function Definition" στο αρχείο pcmasterDoc.cpp, και μάλιστα στο σημείο όπου δημιουργείται ο constructor της document κλάσης, δηλαδή ο CPcmasterDoc::CPcmasterDoc(). Εκεί προσθέστε την εντολή "m_mytext=" This is my first pcmaster project!";". Καταλήγουμε, επομένως, κάπως έτσι:

```
// CPcmasterDoc construction/destruction

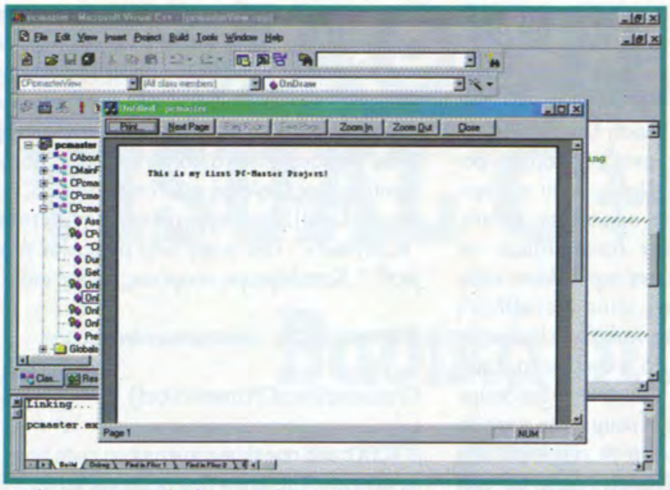
CPcmasterDoc::CPcmasterDoc()
{
// TODO: add one-time construction code here
m_mytext="This is my first pcmaster project!";
}
```

Επιστροφή στο παράθυρο Class View και click στο σταυρό του CpcmasterView. Ξεδιπλώνονται μπροστά μας οι συναρτήσεις του αντικειμένου. Διπλό click στη συνάρτηση OnDraw(CDC* pDC) και αμέσως στον source editor βλέπουμε τον κώδικά της. Μετά τα σχόλια που μας προτρέπουν να προσθέσουμε τις δικές μας εντολές πληκτρολογούμε: "pDC->TextOut(100, 100,pDoc->m_mytext);". Για να δούμε πώς έγινε το πρόγραμμα σε αυτό το σημείο:

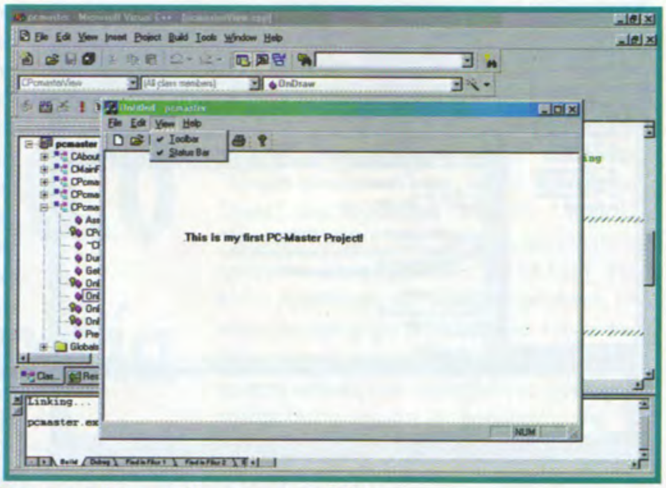
```
// CPcmasterView drawing

void CPcmasterView::OnDraw(CDC* pDC)
{
CPcmasterDoc* pDoc = GetDocument();
ASSERT_VALID(pDoc);
// TODO: add draw code for native data here
pDC->TextOut(100,100,pDoc->m_mytext);
}
```

Οπως βλέπετε, τα σχόλια που παράγει ο AppWizard είναι κάτι παραπάνω από καθοδηγητικά. Θέλαμε να εκτυπώσουμε στην οθόνη το string που ορίσαμε προηγουμένως, άρα ανατρέξαμε στη συνάρτηση CPcmasterView::OnDraw(CDC* pDC), η οποία και ευθύνεται για ό,τι σχεδιάζεται στο παράθυρο View της εφαρμογής μας. Το τι σημαίνει η ακαταλαβίστικη εντολή που εισαγάγαμε θα εξηγηθεί αμέσως μετά, αφού πρώτα εκτελέσουμε μία φορά το πρόγραμμά μας για να δούμε τι κάναμε ως τώρα. Μενού, επιλογή "Build", "! Execute



Ακόμη και υποστήριξη εκτυπώσεων έχει εισαχθεί στο πρόγραμμά μας από τον AppWizard.

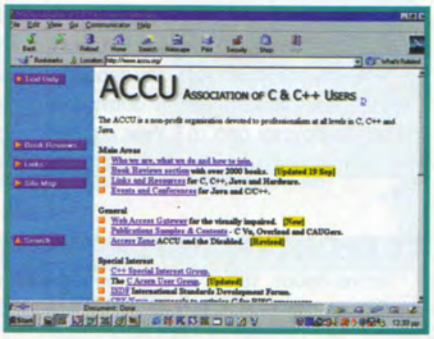


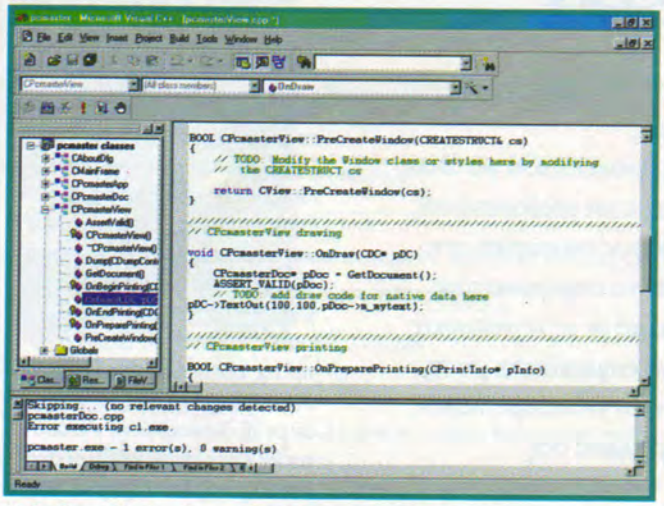
Η εφαρμογή μας σε όλο της το μεγαλείο!

ΣΥΝΟΠΤΙΚΟΣ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΚΥΡΙΟΤΕΡΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΤΗΣ VISUAL C++

ΣΥΜΒΟΛΟ	ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ	ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ
+	πρόσθεση	5+2
-	αφαίρεση	100-43
*	πολλαπλασιασμός	2*3
/	διαίρεση	123/4
%	υπόλοιπο ακέραιας διαίρεσης	7%2
<	μικρότερο	x<4
>	μεγαλύτερο	x>1
<=	μικρότερο ίσο	x<=3
>=	μεγαλύτερο ίσο	x>=2
==	ίσο	x==2
!=	διάφορο	x!=5
&&	λογική σύζευξη (AND)	συνθήκη1 && συνθήκη2
||	λογική διάζευξη (OR)	συνθήκη1 || συνθήκη2
!	λογική άρνηση (NOT)	!συνθήκη
i++	μεταθεματική αύξηση	i++
++i	προθεματική αύξηση	++i
i—	μεταθεματική μείωση	i—
—i	προθεματική μείωση	—i
=	ανάθεση τιμής	"x=12;"
+=	πρόσθεση και ανάθεση τιμής	"x+=11;"
sizeof()	μέγεθος μεταβλητής	sizeof(datavar)
?:	αριθμητικό αν	i>j ? i : j
{}	μπλοκ εντολών	{εντολές...}
[]	στοιχείο πίνακα	myarray[3]
.	μέλος μη pointer αντικειμένου	myobject.parameter
->	μέλος pointer αντικειμένου	mypointerobject->parameter
new	δημιουργία pointer	mypointerobject = new pointerobject;
delete	διαγραφή pointer	delete mypointerobject;
*	δήλωση pointer	int* pointerobject;
&	διεύθυνση μεταβλητής	mypointerobject = &myobject;
";"	τέλος εντολής	x=19;
,	διαχωρισμός εκφράσεων	for (int counter=0; counter<10;counter++,x++)

pcmaster.exe (Ctrl-F5)", απαντάμε "Yes" και να το αποτέλεσμα! Το string μας έχει εκτυπωθεί στο κεντρικό παράθυρο (άλλωστε ένα μόνο υποστηρίζει η "Single document" εφαρμογή που επιλέξαμε αρχικά). Κλείνουμε το πρόγραμμα και γυρνάμε πίσω στη Visual C++. Ας μελετήσουμε λίγο την εντολή "pDC->TextOut(100, 100,pDoc->m_mytext);". Στην επικεφαλίδα της συνάρτησης OnDraw διακρίνουμε τον ορισμό του αντικειμένου pDC. Το αντικείμενο pDC δηλώνεται ως δομή τύπου CDC*, δηλαδή ως pointer στο αντικείμενο CDC. Αρα, για να προσπελάσουμε τις συναρτήσεις του χρησιμοποιούμε το σύμβολο "->" αντί της "παραδοσιακής" τελείας. Αν θέλετε να εκμεταλλευτείτε την τεχνολογία Intellisense, προσέξτε να πληκτρολογείτε τα αντικείμενα με σεβασμό στα μικρά και κεφαλαία γράμματα του ορισμού τους (case sensitive). Παραδείγματος χάριν, αν στο παραπάνω παράδειγμα πληκτρολογήσετε "pdc->" δεν θα συμβεί τίποτα το συνταρακτικό, ενώ αν πάτε να εκτελέσετε το project θα διαπιστώσετε πως το γράψατε λάθος. Αντίθετα, αν πληκτρολογήσετε "pDC->" θα δείτε ένα pop-up window με όλα τα μέλη του αντικειμένου σας. Ανάμεσά τους και η συνάρτηση TextOut . Εχουμε γράψει "pDC->TextOut" και με το που πάμε να ανοίξουμε παρένθεση για τις παραμέτρους, η VC++ μας





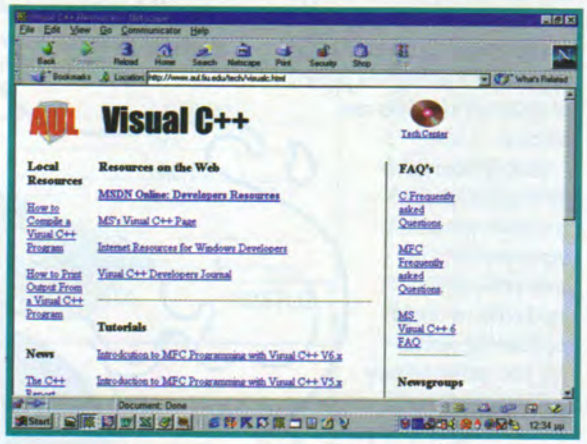
Η δενδροειδής δομή του Class Viewer λύνει τα χέρια.

πληροφορεί γι' αυτές. Σε μια ετικέτα σχολιασμού μάς εξηγεί πώς συντάσσεται η συγκεκριμένη συνάρτηση. Με bold χαρακτήρες, μάλιστα, υποδεικνύεται η παράμετρος που καλούμαστε να συμπληρώσουμε, και μόλις το κάνουμε και πατήσουμε το κόμμα τονίζεται η επόμενη. Πραγματικά εντυπωσιακό! Διαβάζουμε, επομένως, ότι η TextOut δέχεται ως παραμέτρους δύο μεταβλητές x,y τύπου int (ακεραίου) και έναν pointer (δείκτη) σε κάποιο string. Ετσι, ως συντεταγμένες δώσαμε τις 100,100 με αρχή των αξόνων επάνω αριστερά του παραθύρου μας και μονάδα μέτρησης το pixel. Η τελευταία παράμετρος είναι η "pDoc->m_mytext", και ίσως να αναρωτιέστε πώς προέκυψε. Δείτε δύο γραμμές ακόμα στον κώδικα της CPcmasterView::OnDraw. Θα βρείτε τη δήλωση CPcmasterDoc* pDoc = GetDocument();. Βλέπετε πως το pDoc δεν είναι παρά ένα pointer αντικείμενο τύπου CPcmasterDoc. Αν θυμάστε, όμως, εμείς έχουμε παρέμβει στη δομή CPcmasterDoc και έχουμε εισαγάγει την attribute "m_mytext", γι' αυτό και είναι διαθέσιμη στη λίστα μελών του αντικειμένου pDoc. Πειραματιστείτε με τη θέση και τις παραμέτρους των εντολών που προσθέσαμε ή φτιάξτε δικά σας strings. Θα δείτε πως τα σημεία στα οποία παρεμβήκαμε στον κώδικα δεν ήταν τυχαία.

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΣΤΡΕΦΗΣ ΦΙΛΟΣΟΦΙΑ

Εδώ είναι που κάθε λογικός developer που ξεκίνησε με όρεξη να μάθει τη Visual C++ αγανακτεί! Τόσος κόπος για να δω μια αράδα γράμματα στην οθόνη; VBasic και πάλι VBasic! Μην απελπίζεστε όμως! Ο προγραμματισμός στη VC++ άλλοτε δείχνει επίπονος και δαιδαλώδης όπως η δομή των MFC αντικειμένων κι άλλοτε λύνει τα χέρια. Θυμηθείτε πόσο μας διευκόλυνε ο AppWizard στο ξεκίνημά μας, τα σχόλια που υπάρχουν παντού στον κώδικα, την τεχνολογία Intellisense και τόσα άλλα. Κανείς δεν ισχυρίζεται πως η Visual C++ είναι η ευκολότερη γλώσσα. Εχει μία φιλοσοφία πλήρως "αντικειμενική", συνεπώς τα πάντα πρέπει να ορίζονται αυστηρά και μέσα στο κατάλληλο αντικείμενο, ανάλογα με τη χρήση τους (τοπική ή καθολική). Παρ' όλα αυτά, σε σχέση με τις δυνατότητές της, διατηρεί μία αξιοθαύμαστη φιλικότητα προς το χρήστη. Αν έχετε απαιτήσεις από τις εφαρμογές σας, επενδύστε στη VC++ και σίγουρα θα ανταμειφθείτε. Από το επόμενο τεύχος θα αρχίσουμε μια πιο ουσιαστική περιήγηση στα στοιχεία της και θα επικεντρώνουμε κάθε φορά το ενδιαφέρον μας σε μερικά από τα κλασικά στοιχεία μιας τυπικής windows application. Οσο για τους πιο προχωρημένους προγραμματιστές της γλώσσας αυτής, οι οποίοι ήδη ενδεχομένως να έχουν αρχίσει να χασμουριούνται με τα απλοϊκά αυτά βήματα, θα τους ζητήσουμε ακόμη λίγη υπομονή. Δεν θα αργήσουμε να μπούμε σε πιο εξειδικευμένα ζητήματα προσφέροντας tips και tricks. Ραντεβού, λοιπόν, την άλλη χιλιετία (τον επόμενο μήνα, δηλαδή!)...

PC



ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΝΤΟΛΕΣ ΤΗΣ VISUAL C++

ΕΝΤΟΛΗ	ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ
if(συνθήκη1) {εντολές...} else if(συνθήκη2) {εντολές...} else {εντολές...}	if(x==0) {y=x;} else if(x==5) {y=x+1; j=x+y;} else {y=100/x;}	Αν επαληθεύεται η λογική συνθήκη της παρένθεσης, εκτελείται το επόμενο μπλοκ εντολών.
while(συνθήκη) {εντολές...}	while(counter<10) { x=function1(counter); counter++;}	Οσο ισχύει η συνθήκη, εκτελούνται οι εντολές. Ελεγχος πριν από την πρώτη εκτέλεση.
do {εντολές?} while(συνθήκη);	do {x=function1(counter); counter++;} while(counter<10)	Οσο ισχύει η συνθήκη, εκτελούνται οι εντολές. Ελεγχος μετά την πρώτη εκτέλεση.
for(αρχική τιμή μετρητή;συνθήκη μη τερματισμού;μεταβολή μετρητή) {εντολές...}	for(int count=0; count<10; count++) {myarray[count]=count; function1(count);}	Εκτέλεση του μπλοκ εντολών από μία τιμή του μετρητή μέχρι να φτάσει μία άλλη με τον τρόπο που υποδεικνύεται.
switch(μεταβλητή) { case τιμή1: {εντολές?} break; case τιμή2: {εντολές?} break; default: {εντολές?} break;}	switch(x) { case 0: {y=0;x++;} break; case 1: {y=100;x=0;} break; default: {y=1/x} break;}	Διακλάδωση περιπτώσεων. Αντικαθιστά πολλαπλά if.
continue;	while(counter<10) { x=function1(counter); if (x==0) continue; counter++;}	Εξοδος από τον βρόγχο επανάληψης.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

Ο ΔΕΚΑΛΟΓΟΣ ΤΟΥ... ΜΕΝΤΟΡΑ!

Αγαπητό "PC Master", Είναι φυσικά περιττό να σου πω πως είσαι το καλύτερο περιοδικό για PC games, αφού το ξέρεις. Θα μπω κατευθείαν στις ερωτήσεις-προτάσεις που έχω να κάνω σχετικά με την ύλη του περιοδικού.

1ον: Παρατήρησα πως στα τελευταία δύο τεύχη, αν δεν κάνω λάθος, καταργήσατε τη λίστα με τα utilities και τα shareware games που περιέχονται στο συνοδευτικό CD-ROM. Κατά τη γνώμη μου, πολύ κακώς.

2ον: Προτείνω, και νομίζω πως και πολλοί άλλοι αναγνώστες σας που δεν έχουν σύνδεση με το Internet θα συμφωνήσουν, να βάλετε στο συνοδευτικό CD-ROM αρχεία MP3 καθώς και μερικά plug-ins και skins για τον winamp. Τι λέτε;

3ον: Σχετικά με τα MP3, μήπως μπορείτε να μου γράψετε μια μικρή λίστα με sites εκτός του mp3.com, τα οποία αξίζουν της προσοχής μου και περιέχουν MP3 αρχεία;

4ον: Θα ήθελα να ρωτήσω αν έχει βγει κάποιο playable demo του Age of Empires 2, γιατί το review του αγαπητού Σωτήρη Μπέλλου μου κέντρισε το ενδιαφέρον και θέλω να διαπιστώσω, ιδίοις όμμασι, την αξία αυτού του παιχνιδιού. Αν έχει βγει, να συμπεριληφθεί οπωσδήποτε στο συνοδευτικό δισκάκι (άντε να δούμε τι άλλο θα βάλουμε σε αυτό το έρμο το δισκάκι!).

5ον: Διάβασα τις προάλλες στο "Adventure SOS" του Αντρέα Τσουρινάκη τα σχετικά με το Jack Orlando. Καλά, πρόκειται για πολύ μ@#%$&. Τι είναι παλαιάς τεχνολογίας και κολοκύθια τούμπανα; Τέλος πάντων.

6ον: Θα σας παρακαλούσα να περιλάβετε στο CD σας το προγραμματάκι Mac Vision, για το οποίο γράφετε στο άρθρο για την αλλαγή του desktop.

7ον: Τι έγινε, τελικά, με το πολλά υποσχόμενο παιχνίδι της Γενναδείου ΠΕΛΕΚΥΣ; Ακόμα περιμένουμε κάποια νέα για το εν λόγω παιχνίδι.

8ον: Σχετικά με τη στήλη "Programming". Σας παρακαλώ, να μη σταματήσετε τα άρθρα για τη Visual Basic γιατί είναι πολύ ενδιαφέροντα. Παράλληλα προτείνω να αυξηθούν οι σελίδες της συγκεκριμένης στήλης, περιλαμβάνοντας άρθρα για περισσότερες από μία γλώσσες προγραμματισμού, έτσι ώστε ο καθένας να διαλέξει αυτήν της αρεσκείας του. Προχωρήστε στη δημιουργία ενός παιχνιδιού με τη συγκεκριμένη γλώσσα και να είστε σίγουροι ότι οι αναγνώστες σας θα στηρίξουν και θα βοηθήσουν μια τέτοια τολμηρή απόφαση (φοβού ΕΑ).

9ον: Θα σας παρακαλούσα να μου γράψετε ένα πρόγραμμα με το οποίο να μπορώ να σχεδιάζω σχήματα κάθε είδους. Το συγκεκριμένο θέμα επείγει, γιατί πρόκειται για μια εργασία που θα κάνω στο σχολείο.

10ον: And now the power blade! Γιατί δεν βάζετε μία έκδοση του δημοφιλούς λειτουργικού στο CD σας. Είναι κάτι που πολλοί αναγνώστες ζητάνε και θέλουν να το δουν να υλοποιείται. Προτιμήστε την έκδοση WinLinux, μια και πρόκειται για την πιο φιλική προς το χρήστη Windows έκδοση του Linux.

Αυτά και μέχρι το επόμενο γράμμα να περνάτε καλά.

ΥΓ. 1: Σας ικετεύω να μην αγνοήσετε το γράμμα μου, γιατί θα έρθω από κει με κανέναν πολεμικό ελέφαντα και κανέναν καταπέλτη και θα σας το κάνω το μαγαζί καλοκαιρινό.

ΥΓ. 2: Σας ζητώ χίλια συγγνώμη για το υπερβολικά μεγάλο μέγεθος του γράμματός μου. Παρ' όλα αυτά ελπίζω σε δημοσίευση. Αν όχι, περιμένω οπωσδήποτε απάντηση γιατί καίγομαι (αχ!).

Φιλικά,
Mentor16



▼ Φίλε μας,
Οπως θα διαπιστώσεις, όχι μόνο δεν αγνοήσαμε το γράμμα σου, αλλά πολλά από αυτά που αναφέρεις στο... δεκάλογό σου γίνονται σε αυτό το

τεύχος πραγματικότητα! Ανοιξε, λοιπόν, τα συνοδευτικά CD-ROMs αυτόν το μήνα και θα βρεις τόσο το playable demo του Age of Empires 2 (μόλις κυκλοφόρησε, γι' αυτό δεν το είχαμε συμπεριλάβει στο προηγούμενο τεύχος) όσο και το WinLinux! Για το Jack Orlando θα δούμε τι μπορεί να γίνει (ένας αναγνώστης που έχει το παιχνίδι στην κατοχή του προσφέρθηκε να μας το στείλει για να το δούμε και να το παρουσιάσουμε), ενώ για τη Visual Basic έχουμε πια εξαντλήσει το θέμα και περάσαμε πλέον, όπως θα διαπιστώσεις, σε μαθήματα της εξίσου δημοφιλούς και χρήσιμης C++. Περί "Πέλεκυ"... ουδέν νεότερον προς το παρόν, ενώ για σχεδίαση οχημάτων, αν και δεν πολυκαταλάβαμε τι εννοείς, αν μιλάμε για επαγγελματικό σχέδιο, θα πρέπει να καταφύγεις σε λύσεις όπως το AutoCAD. Sites για MP3 μπορείς να βρεις πάρα πολλά κάνοντας μια αναζήτηση στο www.altavista.com, επιλογή audio, και διαλέγοντας ως λέξη-κλειδί την "mp3". Οι υπόλοιπες προτάσεις σου ελήφθησαν υπόψη.

Ο LOADER... ΦΟΡΤΩΜΕΝΟΣ!

Αγαπητό "PC Master", Αυτή τη φορά δεν σου γράφω για να συγκρίνω πάλι το Tiberian Sun με τα Warcraft-clones, αλλά για να ξεκαθαρίσω κάποια πράγματα που, απ' ό,τι βλέπω, έχει παρανοήσει ο Πασχάλης Σκουρίδης, τον οποίο "συμπάθησα" (όσο συμπαθεί ο Kane τον McNeil) από τη στιγμή που διάβασα το γράμμα του. Δηλαδή, ρε φίλε, εσύ πώς μπόρεσες να με κρίνεις αμέσως ως αρχάριο; Επειδή συμπέρανα ότι φταίνε τα πειρατικά CD-ROMs που δεν παίζουν, ενώ τα original παίζουν; Σε πληροφορώ ότι μπορεί να ασχολούμαι με τους υπολογιστές τα μισά χρόνια από σένα (και ποτέ κανείς από όσους με ξέρουν καλά δεν με έχουν αποκαλέσει "αρχάριο", έχουν εντελώς την αντίθετη άποψη - δεν υπερβάλλω καθόλου), αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι δεν έχω ψάξει να βρω κάθε αιτία μη σωστής λειτουργίας του υπολογιστή μου. Εχω φάει ώρες ολόκληρες (και δεν είναι απαραίτητο να ξενυχτίσω, μπορώ μια χαρά και με το φως της ημέρας) ψάχνοντας να ανακαλύψω τι δεν πάει καλά με το Colin McRae, το οποίο ανέφερα ότι δεν έτρεχε καλά και μερικές φορές καθόλου, και έχω κάνει άπειρες εγκαταστάσεις, το ίδιο και με όλα τα προγράμματα (ήταν πειρατικά) που εμφανίζουν κατά καιρούς προβλήματα. Επειτα από πολύ ψάξιμο του καθενός CD-ROM, εξέταση για ιούς, αναζήτηση αρχείων που έλειπαν (είπαμε, πειρατικά) στους ανάλογους φακέλους και επανεγκαταστάσεις κατέληξα στο συμπέρασμα ότι τα πειρατικά CD-ROMs δεν τρέχουν (τουλάχιστον τα δικά μου), αλλά τα original δουλεύουν μια χαρά, γιατί κανένα γνήσιο CD απ' όσα έχω δεν μου έχει δημιουργήσει προβλήματα. Τέλος, πώς μπορείς να αμφισβητείς το αν έχω δοκιμάσει να κάνω ποτέ κάποιο πρόγραμμα, την ίδια ώρα που εγώ αναφέρω κάτι για C++ ; Εχω κάνει αρκετά προγράμματα σε Visual Basic 5.0 & 6.0, Qbasic κ.λπ. Λοιπόν, ποιος πρέπει να βάλει το μυαλό του να δουλέψει; Αυτά θέλω να πω, αν και σχεδίαζα να αναφέρω κάτι άλλο στο γράμμα μου, αλλά αφού προέκυψε κάτι τέτοιο, δεν έπρεπε να το αφήσω έτσι.

Αντίο για τώρα, πρέπει να συνεχίσω ένα Tiberian Sun που άφησα στη μέση...

Φιλικά,
Loader

▼ Ωχ, κόντρες μεγάλες προβλέπονται... Πάντως, η αλήθεια είναι πως αν ξέρατε εσείς που φωνάζετε υπέρ της... υψηλής ποιότητας των πειρατικών CD-ROMs, πόσα e-mails και επιστολές έρχονται καθημερινά στο "PC Master" του στιλ: "Χαίρετε, έχω το τάδε παιχνίδι πειρατικό και μου παρουσιάζει το δείνα πρόβλημα - τι πρέπει να κάνω;" (και φυσικά καταλήγουν απευθείας στο Recycle Bin), μάλλον θα αναθεωρούσατε τις απόψεις σας για το θέμα.

ΤΑ ADVENTURES ΖΟΥΝ!

Αγαπητό "PC Master", Αν και ανήκω στη μειοψηφία των αναγνωστών σου λόγω: α) φύλου και β) ηλικίας (thirty something...), νιώθω και εγώ την ανάγκη να επικοινωνήσω μαζί σου για να πω κάποια πράγματα που με "έπνιγαν" από παλιά και που είχα σκεφτεί να γράψω από το πρώτο κιόλας - θαυμάσιο - άρθρο του κυρίου Τσουρινάκη "The dark side of gaming". Την τελική απόφαση την πήρα αφού διάβασα την άκρως ενδιαφέρουσα επιστολή της Jane Jensen στο τεύχος 111, όπου υπήρχαν ακριβώς οι ίδιες οι σκέψεις μου!

Τον τελευταίο καιρό διαπιστώνω και εγώ με λύπη μου τον - υποτιθέμενο - "θάνατο" των adventures και, ψάχνοντας τις αιτίες, νομίζω ότι μπορούν να συνοψιστούν στις εξής τρεις κατηγορίες: α) Φυσικά, τα τραγικά λάθη των εταιριών όπως τα διαπιστώνει ορθότατα ο κύριος Τσουρινάκης, β) η καταιγιστική -τα τελευταία χρόνια- έλευση Doom-clone action games, τα οποία απέκτησαν γρήγορα φανατικό κοινό, ιδιαίτερα στις μικρές ηλικίες και γ) από τότε που η τεχνολογία των PCs φθήνυνε αρκετά ώστε σχεδόν σε κάθε σπίτι να υπάρχει και ένας υπερ-υπολογιστής, πιστεύω πως κατέβηκε δραματικά ο μέσος όρος ηλικίας των ατόμων που ασχολούνται με το gaming, με αποτέλεσμα το σημερινό αγοραστικό δυναμικό να αποτελείται κυρίως από παιδιά ηλικίας 12-15 ετών που, φυσικά, είναι αδύνατον λόγω ηλικίας αλλά και -δυστυχώς- κουλτούρας, που περνά από τα ΜΜΕ, να εκτιμήσουν τη γοητεία ενός καλού adventure game.

Και για να μαθαίνουν οι νεότεροι: Τι είναι καλό adventure game; Είναι -φυσικά- τα τρομερά γραφικά που σε μεταφέρουν σε εκπληκτικούς κόσμους πέρα από κάθε φαντασία, αλλά είναι και το εμπνευσμένο σενάριο, η πλοκή που σε καθηλώνει, το πετυχημένο gameplay και, πάνω απ' όλα, η ικανοποίηση που νιώθεις όταν λύνεις ένα puzzle. Κακά τα ψέματα, ένα καλό adventure game είναι, πέρα από την απόλαυση των αισθήσεων, μία εγκεφαλική απόλαυση, που για να μπορέσεις να εκτιμήσεις, χρειάζεται ωριμότητα, καλλιέργεια και υποδομή...

Προς Θεού, δεν θέλω να το παίξω "υπεράνω" και κουλτουριάρα, και βεβαίως ένα καλό action game (που μπορεί να παίξω και εγώ) σου προσφέρει μεγάλες δόσεις απόλαυσης, αφού διαπιστώνεις ότι τα ρεφλέξ σου δουλεύουν θαυμάσια σκοτώνοντας τους κακούς. Ομως, άλλο ο κάβουρας, άλλο το ζουμί του...

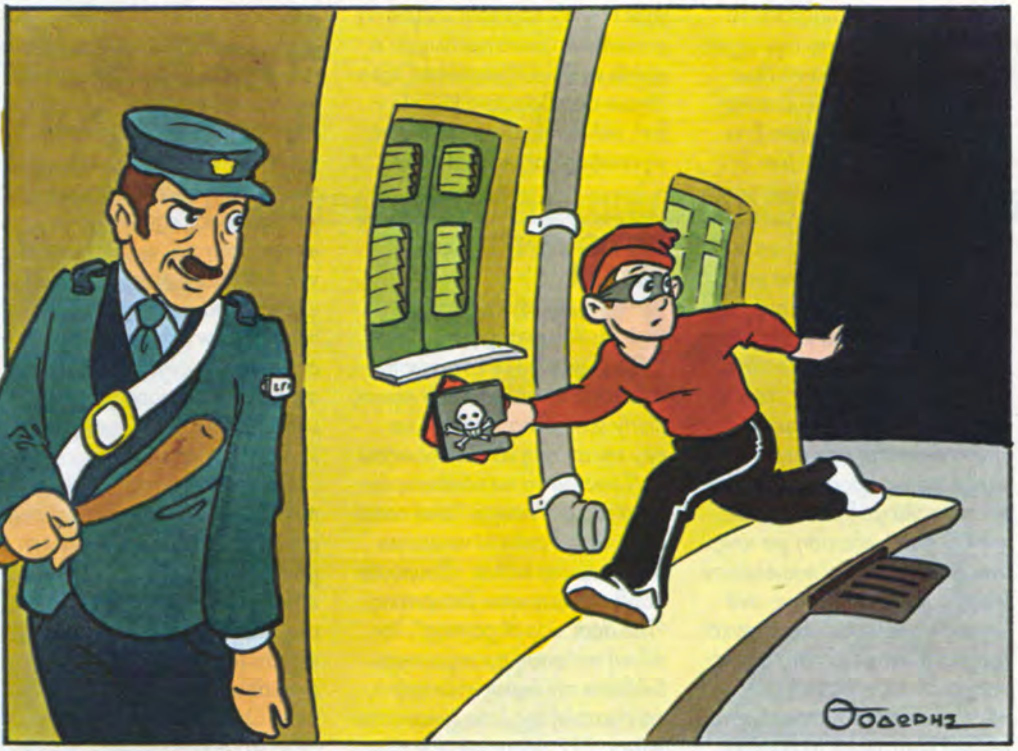
Πιστεύω ότι όλοι εμείς οι εναπομείναντες ρομαντικοί (που ευτυχώς, δεν είμαστε και τόσο λίγοι) πρέπει να συνεχίσουμε να υποστηρίζουμε διαρκώς τα αγαπημένα μας παιχνίδια, ώστε η φλόγα να μη σβήσει. Αλλωστε, όπως λέει και η Jensen, όσο οι άνθρωποι διηγούνται ιστορίες, θα υπάρχουν adventure games. Δηλαδή για πάντα.

Στέλνω ιδιαίτερα "αγωνιστικούς" χαιρετισμούς στον κύριο Τσουρινάκη, σύντροφο τόσων χρόνων στο adventure gaming, και ελπίζω για πολλά χρόνια ακόμα.

Κατερίνα Χαλκιαδάκη
Καθηγήτρια αγγλικών
ΥΓ.: Keep up the good work!

▼ Φίλη μας,
Η επιστολή σου μας βρίσκει απόλυτα σύμφωνους, καθώς τα adventures είναι και για μας κάτι παραπάνω από φίλοι: πιστοί σύντροφοι που βρίσκονται κοντά μας για χρόνια και δεν μπορούμε βέβαια να τους αποχωριστούμε επειδή κάποιοι θέλουν να πουλήσουν 3D κάρτες και ακριβά μηχανήματα

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



στα σημερινά παιδιά. Ηδη από το επόμενο τεύχος σκοπεύουμε να αυξήσουμε σημαντικά τα adventure demos στα CD-ROMs του περιοδικού, καθώς και τη θεματογραφία που αφορά στο χώρο. Το "PC Master" δεν καταθέτει τα όπλα!

ΤΟ ΓΝΩΣΤΟ ΜΑΣ ΘΕΜΑ...

Αγαπητό "PC Master", Είμαι ένας φανατικός αναγνώστης σου, ο οποίος μετά από πολύ καιρό (περίπου δύο χρόνια), αποφάσισα να σου γράψω. Πρώτα απ' όλα θέλω να συγχαρώ όλους εσάς που κάνετε καταπληκτική δουλειά, και σας εύχομαι να συνεχίσετε και να είστε πάντα το ίδιο καλοί. Στο γράμμα μου θα μιλήσω για διάφορα θέματα, τα οποία έχω αριθμήσει.

1. Μπορούσε να μην αναφερθεί το θέμα της πειρατείας; Οχι, φυσικά. Και οι δύο αντιτιθέμενες πλευρές έχουν τους λόγους τους και τα επιχειρήματά τους για να δικαιολογήσουν αυτά που πιστεύουν και κάνουν. Εγώ προσωπικά πιστεύω πως το σωστό είναι η θέση μας να βρίσκεται κάπου ανάμεσα σε αυτές τις δύο πλευρές. Να μην είμαστε φανατικοί ούτε της μίας άποψης ούτε της άλλης. Οταν κάποιο παιχνίδι που μας αρέσει, σε original έχει λογική τιμή, ας το αγοράσουμε. Οταν όμως μας αρέσουν δύο ή τρία παιχνίδια την ίδια χρονική περίοδο, δεν είναι ανάγκη να τα αγοράσουμε σε original και να φαλιρίσουμε! Ας τα αγοράσουμε αντιγραμμένα. Δεν είναι και τόσο μεγάλη ανάγκη να κάνουμε τις εταιρίες πάμπλουτες, όπως νομίζουν μερικοί! Εξάλλου από κάποια παιχνίδια original που θα αγοράσουμε θα πάνε κάποια χρήματα στις εταιρίες. Ας παραδεχτούμε, επιτέλους, ότι κανείς μας δεν είναι νομοταγής! Λίγα αντιγραμμένα δεν βλάπτουν!

Στη συνέχεια θα ήθελα να αναφερθώ σε ένα σημείο του γράμματος του φίλου μας Γιάννη Μανουσάκη, το οποίο δημοσιεύτηκε στο τεύχος Οκτωβρίου. Ο φίλος μας έκανε το λάθος να αρχίσει να αγοράζει αντιγραμμένα CDs με το τσουβάλι, μόλις τον έπεισε ο φίλος του (αν μπορεί να χαρακτηρισθεί "φίλος") να βάλει το τσιπάκι. Ετσι, δεν ασχολιόταν με τα παιχνίδια σε βάθος διότι: "έβλεπα την εισαγωγή, κατόπιν (με τη βοήθεια κωδικού) τον τερματισμό και... αυτό ήταν" όπως λέει ο ίδιος. Αυτό όμως δε σημαίνει ότι για να "ξεζουμίσουμε" τα παιχνίδια, θα πρέπει να αγοράζουμε τα original. Μπορούμε να παίρνουμε αντιγραμμένα, αλλά με μέτρο, και τότε όλα θα φτιάξουν. Πάντως, θαυμάζω το φίλο μας που είχε το κουράγιο να παραδεχτεί το λάθος του, και τώρα προσπαθεί να βελτιωθεί.

2. Νομίζετε πως θα μπορούσατε να συμπεριλαμβάνετε στο CD κάθε μήνα την αναβάθμιση για το antivirus του Norton;

3. Θα ήθελα να σας προτείνω να αφιερώσετε λίγο χώρο από το CD σας κάποια φορά, για να βάλετε καταλόγους με cheats των παιχνιδιών των δύο τελευταίων χρόνων.

4. Καλό το Playstation, αλλά είπαμε, βρε παιδιά, μην το αποθεώνουμε κιόλας και το βγάζουμε καλύτερο του PC! Κάποιοι το πιστεύουν αυτό και θα ήθελα να τους πω ότι στον τομέα των παιχνιδιών και μόνο (γιατί ο υπολογιστής είναι για χίλια δύο πράγματα) το PC ξεπερνάει κατά πολύ το Playstation. (Αλήθεια, πώς θα σας φαινόταν στα διαφημιστικά των αγώνων ποδοσφαίρου, αντί για Playstation να έγραφαν Intel ή Microsoft;)

5. Μην περιμένετε να σας μιλήσω για την παλιά καλή εποχή που είχαμε το Atari και την Amiga και σε τετράχρωμες οθόνες απολαμβάναμε παιχνίδια πολύ ανώτερα των σημερινών και, και, και... , μια και είμαι fan των σύγχρονων 3D action 1st person shoot' em up.

6. Λέτε να βγει και ο emulator του Dreamcast (όλα είναι πιθανά);

7. Ακη Πλακιά, Seleborn (χαιρετίσματα στον Γιώργο) και Vagos the Hacker, ελπίζω να καταλάβατε ποιος είμαι.

8. Συγγνώμη για το μέγεθος του γράμματος. Ελπίζω σε δημοσίευση.

Φιλικά,
Oblivionis

▼ Φίλε μας,
Θα μας επιτρέψεις να μη συμμεριστούμε το ρητό "λίγη παρανομία δεν βλάπτει", ειδικά μάλιστα όταν μεταφράζεται σε "λίγη παρανομία εκεί που μας συμφέρει δεν πειράζει, βρε παιδιά". Και πειράζει και βλάπτει. Διότι λίγη παρανομία από δω, λίγη ακόμα από κει, λίγη παραπέρα, και... τσουπ! περάσαμε στην αντίπερα όχθη χωρίς να πάρουμε χαμπάρι καλά καλά τι έγινε. Λυπούμαστε, αλλά όσοι θέλετε και την πίτα ολάκερη (παιχνιδάκια στο τζάμπα) και το σκύλο χορτάτο (τη συνείδησή σας ήσυχη), μην αναζητάτε άφεση αμαρτιών από το "PC Master". Προτιμήστε τον παπά της ενορίας σας, εκείνος μπορεί να δείξει κατανόηση...

Τα .DAT αρχεία του Norton Antivirus, όπως θα διαπιστώσεις, συ-


2000
ΖΗΣΤΕ ΕΝΤΟΝΑ ΤΟ MILLENNIUM
Πού θα πάτε - Τι θα δείτε - Πώς θα διασκεδάσετε
Προγραμματίστε πώς θα περάσετε ευχάριστα την αλλαγή της χιλιετίας!
➤ Πού θα ανατείλει πρώτα το Millennium;
➤ Το τέλος έφτασε - μετανοείτε!
➤ Χάος κι ας μην έχετε υπολογιστή
➤ Millennium & Νοστράδαμος
➤ Ξημερώματα Σαββάτου: Οδηγός επιβίωσης
ΧΡΗΣΤΟΣ ΝΙΚΟΛΑΙΔΗΣ
2000
Ζήστε έντονα το MILLENNIUM
✓ Πού θα πάτε
✓ Τι θα δείτε
✓ Πώς θα διασκεδάσετε
ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS
➤ Millennium για αντιδραστικούς
➤ Γλεντήστε το Millennium ξανά και ξανά
➤ Τι θα γίνει στον 180ό μεσημβρινό;
➤ Το Millennium στο Internet
➤ Γιορτάστε το Millennium στην Ελλάδα, στο εξωτερικό και... στον κυβερνοχώρο!
Σελ.: 160
Σχήμα: 15x10 εκ.
Κωδικός έκδοσης: ΕΒ-00-294
ISBN: 960-306-246-4
Τιμή: 2.400 δρχ.
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΣΤΑ ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΑ!
ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS
COMPUPRESS A.E. - ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 01-9238672, fax: 01-9216847
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: Αθήνα: Σουλτάνη 17, 106 82, τηλ.: 01-3801487, fax: 01-3841095, Θεσ/νίκη: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 031-287610, fax: 031-282663, Κύπρος: Λεωφ. Ακροπόλεως 53, Λευκωσία, τηλ.: +357-2-317471, fax: +357-2-317470
WEB SITE: www.anubis.gr, E-MAIL: anubis@compupress.gr

μπεριλαμβάνονται από αυτόν το μήνα στο δεύτερο συνοδευτικό CD-ROM μας.

DRIVE HARD

Χαίρε "PC Master",
Οι νέοι αναγνώστες σου σε χαιρετούν.

Συγχαρητήρια για τη δουλειά που κάνουν οι συντάκτες σου. Ας περάσουμε όμως στα θέματα που με απασχολούν:

ΘΕΜΑ 1ο: Καταρχήν, θα αναφερθώ σε κάτι που απασχολεί πολλούς τελευταία. Ναι, θα αναφερθώ στους τύπους που φοράνε καπέλα με σκελετούς και κάνουν ρεσάλτο στις τσέπες μας. Θα πω για ένα πάθημά μου. Αγόρασα προ ολίγων ημερών ένα ωραιότατο game ονόματι Worms Armageddon. Δεν πρόλαβα να χαρώ το παιχνίδι και να που βρίσκομαι με χαλασμένο CD-ROM drive και δεν μπορώ να παίξω τίποτα! Κοιτάξτε μην την πάθετε κι εσείς σαν κι εμένα.

ΘΕΜΑ 2ο: Το φοβερό game Driver το αγόρασα 26/10 (Δημήτρης λέγομαι) και το έβαλα στο computer... Από τα καλύτερα παιχνίδια που έχω παίξει ποτέ. Ούτε οι αστυνόμοι στις ταινίες δεν κάνουν τέτοιες φιγούρες. Και πέφτει στα χέρια μου το "PC Master" Νοεμβρίου. Μα καλά, ρε παιδιά, είστε σοβαροί; Το Driver στο "Με δυο λόγια" και με βαθμολογία 84%; Κάτσε, ρε Νάσο. Λες ότι έχει αυτοκίνητα του '70 αντί για Lotus και Viper. Δεκτά. Αλλά τα αμάξια του '70 ήταν τριπλάσια από τις Viper και είχαν κινητήρες R8. Για δοκίμασε, φίλτατε, να τρακάρεις έναν αστυνομικό του '70 με Viper. Το μόνο που θα σωθεί από το αμάξι σου θα είναι τα παξιμάδια. Σκέψου το λοιπόν ξανά.

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

1) Το Midtown Madness είναι καλύτερο από το Driver;

2) Θέλω ένα καλό strategy game και είμαι σε δίλημμα. Τι να διαλέξω; C & C TS ή AOE2; Σας παρακαλώ, απαντήστε μου.

ΥΓ. 1: Είναι το πρώτο μου γράμμα, γι' αυτό ελπίζω σε δημοσίευση.

ΥΓ. 2: Ζήτω η ΠΑΝΑΘΑ, το "PC Master" και τα strategies!

Φιλικά,
Δημήτρης
Game maniac

Χαίρε Δημήτρη,
Στη στήλη "Με δυο λόγια" δεν βάζουμε ντε και καλά παιχνίδια δεύτερης κατηγορίας, αλλά και τίτλους που είναι μεν αξιόλογοι (όπως το Driver, που πήρε υψηλή βαθμολογία), αλλά δεν κρίνουμε πως χρήζουν ιδιαίτερης ανάλυσης. Ειδικά στο τεύχος Νοεμβρίου, στη συγκεκριμένη στήλη υπήρχαν ουκ ολίγα παιχνίδια υψηλών ποιοτικών προδιαγραφών. Δεν σημαίνει λοιπόν πως τα θεωρούμε παρακατιανά ή κάτι σχετικό. Και περνάμε στις ερωτήσεις σου:

1. Για να μη σου δώσω διπλωματική απάντηση και σε απογοητεύσω, θα σου πω το εξής: Εάν προτιμάς τη μοσχαρίσια μπριζόλα, διάλεξε το πρώτο. Αν πάλι είσαι fan της χοιρινής, προτίμησε άφοβα το δεύτερο.

2. Προσωπικά θα συνιστούσα το D.O.G. (Dialekse Oti Goustareis).

RPG... ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ!

Αγαπητό "PC Master",
Για αρχή θα ήθελα να σας συγχαρώ για την άψογη δουλειά που κάνετε. Είμαι καινούριος αναγνώστης του περιοδικού, μια και είμαι καινούριος χρήστης υπολογιστή, και οι γνώσεις μου είναι ακόμη πολύ λίγες. Μέχρι πριν από ένα χρόνο αγόραζα ανελλιπώς το "GamePro", μια και δεν είχα ουδεμία σχέση με υπολογιστές.

Ο υπολογιστής μπήκε στο σπίτι μας μόλις πριν από δέκα μήνες, για να αντικαταστήσει τη γραφομηχανή μου που το χτύπημα των πλήκτρων της εκνεύριζε τους πάντες. Ηρθε ακριβώς τη στιγμή



που καβγάδιζα με το γιο μου για το αν θα αγοράζαμε Nintendo ή Sony Playstation. Εγώ ήθελα να παίξω το Zelda κι εκείνος ήθελε Playstation για να ανταλλάσσει παιχνίδια με τους φίλους του. Πού να το φανταστώ, εγώ που είμαι λάτρης των video games, πως έβαζα στο σπίτι μου τον πειρασμό σε όλο του το μεγαλείο.

Αγοράσαμε ένα μέτριο σύστημα, Intel Celeron 333MHz (ο φθηνός Pentium II), 64MB RAM κάρτα ήχου SoundBlaster 64, CD-ROM 32x και μία κάρτα γραφικών που διαλέξαμε από το σωρό κι έδειχνε αρκετά καλή: τη Viper 550 Diamond. Η επιλογή των χαρακτηριστικών του υπολογιστή έγινε σχεδόν στην τύχη, με μέτρο σύγκρισης τις διάφορες τεχνικές συγκρίσεις που γίνονταν κατά καιρούς σε κάποια περιοδικά που ασχολούνται με τέτοιου είδους συγκρίσεις. Οταν όμως είσαι άσχετος, πελαγώνεις με τις πολλές και ποικίλες γνώμες των σχετικών άσχετων. Για να φανταστείτε τι εννοώ, αρκεί να σας πω πως κάποιος από όλους αυτούς τους ειδήμονες του είδους μάς είπε πως η επιλογή του μόνιτορ ήταν λάθος, γιατί η Sony έχει ένα "ελάττωμα" κατασκευής. Μία γραμμή περίπου στο κέντρο της οθόνης! Ευτυχώς για εμάς, γνωρίζαμε το ρόλο αυτής της μεταλλικής τρίχας.

Κι εδώ ξεκινούν τα προβλήματα. Εξαιτίας κάποιου γελοίου ιού που έφερε ο γιος μου με μια δισκέτα με παιχνίδι, αναγκάστηκα να κάνω format στο σκληρό και δεινοπάθησα μέχρι να εγκαταστήσω τους drivers της κάρτας γραφικών. Εγώ που είχα δεκαεφτά χρόνια να βρεθώ μπροστά σε υπολογιστή, δεν είχα ιδέα από Windows κι είχα ξεχάσει κι αυτά τα λίγα που γνώριζα από το DOS, βρέθηκα να στύβω το κεφάλι μου να καταλάβω γιατί αρνείται να συνεργαστεί ο υπολογιστής μου με την κάρτα γραφικών. Τελικά, ύστερα από ένα ξενύχτι, δεκάδες τηλέφωνα κι αρκετό βρίσιμο - κανένας δεν ήξερε να μου πει τι φταίει, ούτε ο τεχνικός της εταιρίας που αγόρασα τον υπολογιστή (ή δεν ήθελε να μου πει) - ανακάλυψα πως έπρεπε να ανεβάζω τις δυνατότητες βήμα βήμα, κάνοντας κάθε φορά επανεκκίνηση. Γελοίο! Οι φίλοι μου διασκέδασαν αφάνταστα με το πρόβλημα και η απάντηση ήταν κλασική. Αγόρασε μία Voodoo!!! Εγώ όμως τον υπολογιστή δεν τον αγόρασα για να παίζω! Το τι κάνω τώρα, βέβαια, είναι άλλο θέμα: ΠΑΙΖΩ!!!

Και τα προβλήματα δεν σταμάτησαν εκεί. Εκανα δώρο στον εαυτό μου το FF7 και απογοητεύτηκα. Ισως γιατί περίμενα πολύ περισσότερα πράγματα από ένα πολυδιαφημισμένο παιχνίδι σαν κι αυτό. Ισως σε τελική ανάλυση δεν ήξερα κι εγώ τι περίμενα. Με εκνεύριζαν αφάνταστα τα τεράστια videos -εκπληκτικά δεν λέω- και οι μάχες που μερικές φορές είχαν πολύ μεγάλη διάρκεια. Και μηδέν δυσκολία. Δεν έχανα σχεδόν ποτέ. Αρκεί να σας πω πως στο μόνο σημείο που δυσκολεύτηκα ήταν όταν αποφάσισα να σκοτώσω το κόκκινο weapon που βρίσκεται στην έρημο - ακόμη δεν ανακάλυψα τον τρόπο κι ας τερμάτισα το παιχνίδι, και μη μου πείτε κι εσείς πως δεν γίνεται γιατί το ίδιο μου είπαν και γι' αυτό που βρίσκεται στη θάλασσα, όμως εγώ το σκότωσα. Χρειάζεται μόνο ο κατάλληλος συνδυασμός όπλων και δεν τον ανακάλυψα ακόμη!

Στο συγκεκριμένο παιχνίδι δόθηκε πολύ μεγάλη σημασία στα videos και λιγότερο στο υπόλοιπο περιβάλλον. Ειδικά στο τελευταίο video που διαδραματίζεται πεντακόσια χρόνια αργότερα. Οταν όμως ο ήρωας ταξιδεύει, ο χάρτης είναι τελείως στείρος, με πράσινο στις πεδιάδες και καφέ στα βουνά. Προσωπικά θεωρώ το Baldur's Gate πολύ καλύτερο. Ισως κάνω λάθος που συγκρίνω δύο παιχνίδια τόσο διαφορετικά μεταξύ τους. Το FF7 έχει εκπληκτικά videos, τόσο στην πλοκή όσο και στις μάχες,

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦ

όμως προσωπικά προτιμώ τις μικρές λεπτομέρειες που τις συναντώ καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Μου αρέσει να βλέπω τα βέλη να εκτοξεύονται, μου αρέσουν οι κραυγές της μάχης, οι απειλές και οι κραυγές πόνου όταν οι χαρακτήρες τραυματίζονται. Μου αρέσει να ακούω το κελάηδισμα των πουλιών, τα γρυλίσματα των ζώων και τον ήχο από τις αστραπές. Μου αρέσει η εναλλαγή νύχτας και μέρας και οι διαφορετικές καιρικές συνθήκες - η βροχή και το χιόνι. Θεωρώ καταπληκτικό το γεγονός κάθε φορά που αλλάζω όπλα ή πανοπλία στους ήρωές μου να βλέπω αυτή την αλλαγή πάνω στο χαρακτήρα. Το BG μπορεί να μην είναι τρισδιάστατο, όμως δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από τα τρισδιάστατα παιχνίδια. Είναι καλοδουλεμένο ως τη μικρότερη λεπτομέρεια.

Πρωτοδιάβασα γι' αυτό στο "PC Master" Ιανουαρίου, όπου είχατε μια μικρή αναφορά. Επειδή τα αγγλικά μου είναι λιγοστά και ανοίγω αρκετά συχνά το λεξικό, ειδικά όταν οι διάλογοι είναι πολύ μεγάλοι, χρησιμοποιώ τέσσερα ή πέντε saves κι όταν κρίνω πως έχω κάνει λάθος, επιστρέφω πίσω σε κάποιο παλαιότερο save. Είναι μια τακτική που τη χρησιμοποιώ στα περισσότερα παιχνίδια. Στο BG πρόσεξα κάτι ιδιόμορφο. Οταν ένας χαρακτήρας ανέβει ένα level (π.χ. όταν βρίσκεται στο τρίτο level κι έχει δύναμη 30 μονάδες) και πατήσεις το πλήκτρο level up, θα ανέβει η δύναμή του στις 38 μονάδες. Τώρα, αν αντί για save πατήσεις load games, την επόμενη φορά που θα πατήσεις level up ο χαρακτήρας μπορεί, αντί για 38 μονάδες, να ανεβάσει τη δύναμή του στις 40, τις 45, ακόμη και στις 50 μονάδες. Συνήθως η διαφορά είναι μικρή, δύο με τρεις μονάδες, μερικές φορές όμως είναι πολύ μεγάλη. Εγώ προσωπικά το υιοθέτησα. Κάνω level up στο χαρακτήρα με το σταυρό κι ύστερα save σε άλλο σημείο, αμέσως μετά load game και επιστρέφω στο προηγούμενο save. Υπομονή χρειάζεται μόνο. Κρατάω το save που μου έδωσε τις μεγαλύτερες μονάδες. Τα αντικείμενα που δεν μπορείτε να μεταφέρετε συνέχεια μαζί σας, μπορούν να αποθηκευτούν σε οποιοδήποτε συρτάρι ή ντουλάπι κι όχι αποκλειστικά σε κάποιο ξενοδοχείο. Δεν χάνονται. Αρκεί να θυμάστε πού ακριβώς τα αποθηκεύσατε.

Το BG είναι αντίγραφο. Μου το έκανε δώρο ο γιος μου. Συγκεκριμένα, το αγόρασε από κάποιον συμμαθητή του που το είχε βαρεθεί. Κατά πόσο τον συνέφερε οικονομικώς δεν ξέρω, γιατί μόνο για να φωτοτυπήσει το βιβλίο των οδηγιών και να το δέσει με πλαστικοποιημένο εξώφυλλο του στοίχισε σχεδόν 2.000. Παρ' όλα αυτά δεν μου παρουσίασε κανένα πρόβλημα και βρίσκομαι αυτή τη στιγμή στο 5ο CD και μου κόλλησε όλες κι όλες μόνο δύο φορές. Συγκεκριμένα, τη μία φορά μου κόλλησε ο ήχος κι έκανα επανεκκίνηση αφού είχα ήδη κάνει save, και τη δεύτερη φορά, άγνωστο γιατί, μου έκλεισε τον υπολογιστή λες και είχα πατήσει κατά λάθος reset. Το FF7 όμως είναι άλλη ιστορία. Το παιχνίδι είναι αυθεντικό, το αγόρασα μόνη μου, κι από την πρώτη στιγμή άρχισε να με εκνευρίζει. Στην αρχή αρνιόταν να συνεργαστεί με τη Sound-Blaster. Δεν είχα καθόλου ήχο. Αφού το έσβησα και το ξαναφόρτωσα μερικές φορές με το σκεπτικό ότι έκανα κάποιο λάθος στην εγκατάσταση, τελικά, κατάφερα να το κάνω να λειτουργήσει σωστά. Ετσι τουλάχιστον νόμιζα. Τα videos ήταν πάντα ελαφρώς θολά, ενώ αν έμπαινες στο CD και ζητούσες να δεις τα videos, η εικόνα ήταν καταπληκτική. Ποτέ δεν κατάλαβα γιατί συνέβαινε αυτό. Κι ύστερα αποφάσισε να με αποτελειώσει. Κάπου στα μισά του δεύτερου CD, στο σημείο όπου ο πρωταγωνιστής δίνει το black

materia στον Sepfiroth, ακολουθεί ένα video διάρκειας περίπου ενός λεπτού, όπου μέσα από το παγωμένο βουνό αναδύονται δύο weapons. Εκεί το πρόγραμμα κολλάει και δεν ξεκολλάει με τίποτα. Πάντα στην ίδια εικόνα. Αφού παιδεύτηκα τρεις ολόκληρες ημέρες κι έβρισα θεούς και δαίμονες, τελικά, έδωσα τα saves σε κάποιον φίλο, ο οποίος μου πέρασε το δύσκολο σημείο και μου τα ξανάφερε για να μπορέσω να συνεχίσω. Να σας πω και κάτι παράδοξο: Οι drivers που βρίσκονται στο παιχνίδι Colin McRae Rally κάνουν τα videos του FF7 να παίζουν ανάποδα!

Πριν από μερικούς μήνες, ο γιος μου αγόρασε στην αδελφή του τον Ηρακλή. Αντίγραφο. Ο υπολογιστής αρνήθηκε να το διαβάσει. Το επιστρέψαμε στο κατάστημα, πλήρωσα τη διαφορά και πήραμε το αυθεντικό. Το αποτέλεσμα ήταν το ίδιο. Το επιστρέψαμε στο κατάστημα λέγοντας πως ούτε κι αυτό λειτουργεί. Ο ιδιοκτήτης έλεγξε και το αντίγραφο και το αυθεντικό και λειτουργούσαν και τα δύο άψογα στον δικό του υπολογιστή. Κι όμως ο δικός μας υπολογιστής επιμένει να ζητάει επίμονα το "αυθεντικό CD". Το βλέπει ως αντίγραφο ή δεν το βλέπει καθόλου, δεν ξέρω ακριβώς τι συμβαίνει. Κάποιος μας είπε πως πρέπει να ρυθμίσουμε τα χρώματα στα 256, κάποιος άλλος πως λείπει από το λογισμικό του υπολογιστή μας κάποιο βασικό πρόγραμμα οδήγησης, βρέθηκε και κάποιος που παραδέχτηκε πως ούτε ο δικός του υπολογιστής διαβάζει το παιχνίδι κι έχει κάρτα γραφικών Voodoo. Αν όντως λείπει κάποιο προγραμματάκι, ποιο είναι και πώς μπορούμε να το προμηθευτούμε; Δεν έχουμε καταφέρει να κάνουμε τον Ηρακλή να παίξει, προς μεγάλη απογοήτευση της κόρης μου.

Παρ' όλο που θεωρείται ιδιαίτερα προβληματική η Viper 550, συνεργάζεται καλά με όλα τα παιχνίδια που έχουμε φορτώσει στον υπολογιστή. Μου είπαν όμως πως στο Internet κυκλοφορούν διορθωτικά προγράμματα. Επειδή δεν έχω σύνδεση και σκέφτομαι να το καθυστερήσω ένα δύο χρόνια ακόμη επειδή ο γιος μου είναι στην πλέον ακατάλληλη ηλικία και φοβάμαι πως θα παραμελήσει τα μαθήματά του, πώς θα μπορούσα να προμηθευτώ αυτά τα προγράμματα; Κανένας από τους φίλους μου δεν έχει σύνδεση με το Internet.

Θα μπορούσατε να μου στείλετε έναν κατάλογο RPGs παιχνιδιών; Θα προτιμούσα να μην είναι πρώτου προσώπου, προτιμώ να βλέπω ολόκληρο τον ήρωά μου κι όχι μόνο τα όπλα του.

Γιατί το FF7 χαρακτηρίζεται adventure; Εγώ είχα πάντα την εντύπωση πως ήταν RPG.

Ευχαριστώ που ανεχτήκατε την πολυλογία μου.

Αικατερίνη Καλαμπόκη

Φίλη μας,
Διορθωτικά προγράμματα που κατά καιρούς κυκλοφορούν οι εταιρίες για τα παιχνίδια τους μπορείς να βρίσκεις και στο δεύτερο συνοδευτικό CD-ROM του περιοδικού μας, στη στήλη "Updates/patches". Για τον Ηρακλή, αν κάποιος φίλος έχει αντιμετωπίσει παρόμοιο πρόβλημα με το δικό σου και ανακάλυψε τη λύση του, μπορεί να μας γράψει και εμείς θα δημοσιεύσουμε την επιστολή του. Τέλος, σε ό,τι αφορά τα RPGs τρίτου προσώπου, σου συνιστάμε να ξεκινήσεις με τα Dark Sun, Fallout, Ultima και Quest for Glory. Ολα είναι σειρές, έχουν κυκλοφορήσει δηλαδή περισσότεροι από ένας τίτλοι για το καθένα, ενώ η σειρά Ultima αυτές τις ημέρες ολοκληρώνεται με το Ultima 9: Ascension, που πρέπει να βρίσκεται ήδη στα καταστήματα όταν διαβάζεις αυτές τις γραμμές. Εδωσα την επιστολή σου και στον Αντρέα Τσουρινάκη, τον "ειδικό" του περιοδικού μας για adventures και RPGs, και πιθανότατα να σου στείλει κι αυτός απάντηση στη διεύθυνση που μας έγραψες.

αγγελίες

SOFTWARE

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: FIFA Soccer 97 10.00 δρχ., NBA Live 97 1.000 δρχ., Ελληνική μυθολογία (αυθεντική έκδοση) 3.000 δρχ., Τιμόνι MadCatz σε άριστη κατάσταση με το βιβλίο οδηγιών του και δώρο Flight Simulator 98 και Need for Speed 2 15.000 δρχ. Ολα μαζί 18.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βασίλης
Τηλέφωνο: (031) 843338
E-mail: stratkos@ad.auth.gr

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα PC games FIFA 99, NBA Live 99, Need for Speed 3 προς 2.000 δρχ. το καθένα, καθώς και το πρόγραμμα μουσικής Hip Hop προς 3.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χρήστος
Τηλέφωνο: (0541) 21192

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια Legacy of Kain, Blood, Omen, Rex Blade, Outlaws από 4.000 έως 6.000 δρχ. το καθένα. Ανταλλάσσονται και με το F1. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παπαδόπουλος Θύμιος
Τηλέφωνο: 9321463

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια Premier Manager 98 προς 5.000 δρχ., Tomb Raider 3 προς 3.000 δρχ., FIFA 98 προς 1.500 δρχ., Sim City 3000 προς 2.500 και Flight Simulator 98 προς 2.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κιατίπης Αθανάσιος
Τηλέφωνο: (0541) 21875
E-mail: pakos_007@yahoo.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια World Cup 98, FIFA 97, NBA Jam Extreme, A Bug's Life σε άριστη κατάσταση προς 7.000, 5.000, 5.000 και 6.000 δρχ. αντίστοιχα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πανολίας Αλέξανδρος
Τηλέφωνο: 7786341

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μη διστάζετε, λοιπόν. Συμπληρώστε το σχετικό κουπόνι και σίγουρα θα βρείτε κάποιον φίλο που ενδιαφέρεται για την προσφορά σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε είδη Πληροφορικής, όπως software/games/hardware.
Καλές αγοραπωλησίες!
Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν εις το ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας. Το κουπόνι που πρέπει να συμπληρώσετε για να στείλετε την αγγελία σας βρίσκεται στην τελευταία σελίδα του περιοδικού.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια (original στα κουτιά τους) Grim Fandango προς 5.000 δρχ., Total Annihilation προς 4.000 δρχ. Επίσης, ανταλλάσσονται με το Worms 2. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πολίτης Γιάννης
Τηλέφωνο: 9422782

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα original παιχνίδια Grim Fandango και Caesar III προς 8.000 δρχ. έκαστο ή 15.000 δρχ. μαζί. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χατζόπουλος Θανάσης
Τηλέφωνο: (0541) 65589
E-mail: sakhat2@yahoo.co.uk

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: PC games και προγράμματα στην τιμή των 2.000 δρχ. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Ζητήστε λίστα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Εξίδης Κώστας
Τηλέφωνο: (0462) 80638

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Baldur's Gate. Blood 2, Caesar 3, Half-Life, Unreal και άλλα PC games, όλα αυθεντικά, προς 4.000 δρχ. έκαστο. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Περιάλης Θεόδωρος
Τηλέφωνο: 2133075

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Games για PC σε πολύ χαμηλές τιμές. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σκουρίδης Πασχάλης
Τηλέφωνο: 0932-462013

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια Virtual Cop, Ueaf 96-97 και Claw, το καθένα προς 5.000 δρχ. ή όλα μαζί προς 12.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γεωργία
Τηλέφωνο: 3463958

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα ελληνικά Windows 98 προς 2.500 δρχ., Office 97 pro προς 5.000 δρχ., C&C: Tiberian Sun 5.000 δρχ., Lucky Luke 1.000 δρχ., Virtual Cop 2.500 δρχ. και Ed Hunter 6.500 δρχ. (3 CDs). Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ζιάκας Ανδρέας
Τηλέφωνο: 2533222

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα Windows 95 και Windows NT 4 προς 25.000 και 45.000 δρχ. αντίστοιχα. Δεκτές και ανταλλαγές με hardware. Τιμή συζητήσιμη. Επίσης, ανταλλαγές με κινητό. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιάννης
Τηλέφωνο: (0321) 53798
E-mail: john_spook@hotmail.com

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Πρόγραμμα που σας επιτρέπει να παίξετε Tomb Raider 2 με τη Lara γυμνή. Δεκτές ανταλλαγές με games ή hardware. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιάννης
Τηλέφωνο: (0321) 53798
E-mail: spook@freemail.gr

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Τεράστια συλλογή PC games, programs. MP3 και πολλά άλλα σε Philips. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μανωλόπουλος Γιώργος
Τηλέφωνο: 5312966

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Diablo, Hellfire, KKND, Extreme Spcehulk, Tomb Raider και ένα CD με emulators από SNES, Callus και Genesis. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γκοδλέφσκι Φρανς
Τηλέφωνο: (0541) 25611

ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΟΝΤΑΙ: ή πωλούνται CDs για PC και PlayStation. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βασάλλος Στάθης
Τηλέφωνο: 4613107

HARDWARE

ΖΗΤΕΙΤΑΙ: Creative 3D Blaster 2 για ανταλλαγή με Monster 3D 2 και μικρή πληρωμή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πρωτόπαπας Πάνος
Τηλέφωνο: 6850973
E-mail: imonach@hellasnet.gr

ΖΗΤΕΙΤΑΙ: CPU Intel στα 400MHz και πωλείται Sound-Blaster 16 της Creative και Dia-

mond Stealth 3D 2000 όσο όσο. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χρυσός Μανώλης
Τηλέφωνο: 9757139

ΖΗΤΕΙΤΑΙ: Επεξεργαστής Intel Pentium 200MHz σε λογική τιμή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σκουρίδης Πασχάλης
Τηλέφωνο: 0932-2462013
E-mail: starlord_gr@yahoo.com

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: AGP Motherboard Baby AT για Pentium μέχρι 200MHz με 32MB μνήμη και 2 DIMM sockets. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αντωνιάδης Αλέξανδρος
Τηλέφωνο: 27652
E-mail: alexadon@hotmail.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Επεξεργαστής Pentium II 300MHz και μητρική GA5AZ Intel Aza Dimm & AGP set. Ακόμη πωλείται modem εσωτερικό Rockwell 56K και δώρο 2CDs. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ξανθόπουλος Χάρης
Τηλέφωνο: 6210586

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Pentium 166MHz, 32MB RAM, 33.600 US Robotics modem, 36x CD-ROM, με πολλά ακόμη περιφερειακά, όλα 150.000 δρχ. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κοκτσίδης Κυριάκος
Τηλέφωνο: 0932-064537
E-mail: kiriakoskoktsidis@hotmail.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Κάρτα γραφικών Diamond Viper V770, τιμή 50.000 δρχ., και CD-ROM Toshiba 24x προς 8.000 δρχ.. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πρωτογεράκης Αναστάσιος
Τηλέφωνο: 0945-645151

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Η S3 Virge και η Philips PCA 72 IAF SoundNlaster προς 10.000 η μία ή 16.000 και οι δύο μαζί, με το Championship Manager 98 δώρο. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μιχαλόπουλος Αγγελος
Τηλέφωνο: 6040904

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: SCSI κάρτα Adaptec 2920. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αντωνιάδης Αλέξανδρος
Τηλέφωνο: 27652
E-mail: alexadon@hotmail.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Οθόνη Hundai Deluxe Scan μοντέλο 8-99 (αγορασμένο 16-9-99) μόνο 69.000 δρχ. Ακόμα πωλείται PlayStation σε άριστη κατάσταση. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μανιατάκος Παναγιώτης
Τηλέφωνο: (0733) 23992

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Modem US Robotics Data Fax voice 33.600, 18.000 δρχ. Επίσης CD-ROM 8x 5.000 δρχ. και πληκτρολόγιο & ποντίκι προς 5.000 δρχ.. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τσιρίδης Θόδωρος
Τηλέφωνο: (031) 207574

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Super Socket 7 motherboard QDI Advance 3, ολοκαίνουρια και αχρησιμοποίητη λόγω έκτακτης ανάγκης. Τιμή 20.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σπόργιτας Δημήτρης
Τηλέφωνο: (0242) 69881, 68246

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: CPU 200 MMX 10.000 δρχ., motherboard έως 200MHz 7.000 δρχ., 32MB μνήμη 5.000 δρχ., ηχεία 60W 3.000 δρχ. Ολα μαζί 25.000 και δώρο το πληκτρολόγιο.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τζίκερας Γεώργιος
Τηλέφωνο: 75284

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Υπολογιστής Pentium 200MHz MMX, 32 MB RAM, 2.4 HDD, 24x CD-ROM, ATI 3D Charger 2MB, 3dfx Voodoo 2 12MB, 16 bit sound card, Opti Joysticks (3). Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κόκκινος Αλέξανδρος.
Τηλέφωνο: 9967935.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Οθόνη Philips 14" έγχρωμη με στερεοφωνικό ήχο, συμβατή με όλες τις παιχνιδομηχανές προς 18.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κεφάλας Αθανάσιος
Τηλέφωνο: 8676047

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Κάρτα γραφικών της Creative Rive TNT AGP 16 MB. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κούκης Δημήτρης
Τηλέφωνο: 0932-738513

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Ολοκαίνουρια κάρτα γραφικών Savage 4 32MB SDRAM, συν τα Racer, Toca 2, System Shock 2 και Need for Speed 4. Τιμή 40.000 δρχ.. Προτάσεις δεκτές. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ψωμάς Σταμάτης
Τηλέφωνο: (0229) 38278

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Scanner 9600 επιτραπέζιος με εκτυπωτή Dot Matrix μόνο 60.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αποστόλου Ηλίας
Τηλέφωνο:0945-227268

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ: Τα κουτιά από original παιχνίδια για PCs σε λογικές τιμές και για καινούρια σχετικά παιχνίδια. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κηπουρόπουλος Πέτρος
Τηλέφωνο: (0295) 97678

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ: Παιχνίδια για Amstrad CPC 6128 σε λογικές τιμές. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μανιατάκος Μιχάλης
Τηλέφωνο: 5914578
E-mail: etys@x-treme.gr

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Μελάνια για εκτυπωτές Olivetti JP-450 σε εκπληκτικές τιμές λόγω αλλαγής εκτυπωτή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γονίδης Νίκος
Τηλέφωνο: 5821814

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Primax Joystick ολοκαίνουριο προς 5.000 δρχ. και ζητείται Voodoo 2 Banshee 16MB SDRAM σε λογική τιμή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ψωμάς Σταμάτης
Τηλέφωνο: (0229) 38278

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Το παιχνίδι FIFA 97 για το Nintendo Gameboy στην τιμή των 10.000 δρχ. (ολοκαίνουριο και στη συσκευασία του). Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γεωργία
Τηλέφωνο: 3463958

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: PlayStation σε άριστη κατάσταση με 2 χειριστήρια , 2 κάρτες μνήμης, καλώδιο για να παίζει και αμερικανικά παιχνίδια, 6 games & 5 demos. Τιμή 39.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μανιατάκος Παναγιώτης
Τηλέφωνο: (0733) 23992

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Gameboy με 13 παιχνίδια και light max προς 25.000. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γεωργίτσης Δημήτρης
Τηλέφωνο: 0944-415833
E-mail: gerodim@email.com

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Το βιβλίο "Η γλώσσα προγραμματισμού C++" του δημιουργού της Bjarne Stroutrup προς 7.000 δρχ. σε άριστη κατάσταση. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πανολίας Αλέξανδρος
Τηλέφωνο: 7786341

Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

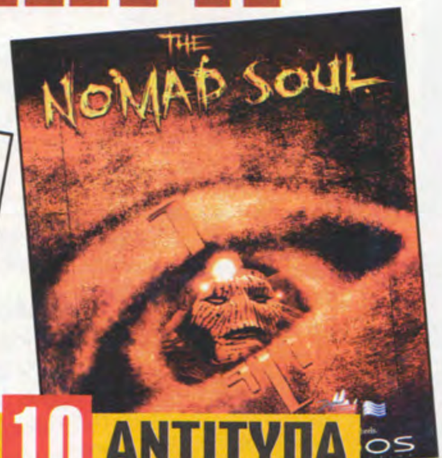
Ανανεωμένη από αυτόν το μήνα η στήλη μας, που επιμελήθηκε για σας ο Νάσος Μπέλλος, με αρκετές σπαζοκεφαλιές και μπόλικο χιούμορ! Πλούσια είναι βέβαια και τα δώρα που σας περιμένουν, αν δώσετε τις σωστές απαντήσεις. Εμπρός, λοιπόν! Πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και... καλά ξεμπερδέματα!
Μην καθυστερείτε. Αφού συμπληρώσετε τις απαντήσεις (σε όσα παζλ μπορείτε), βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φάκελο και στείλτε τον στη διεύθυνση του περιοδικού. Καλή επιτυχία!



10 ΡΟΛΟΓΙΑ

ΑΞΙΑΣ 9.000 ΔΡΧ. ΤΟ ΚΑΘΕΝΑ

προσφορά της JAGA.



10 ΑΝΤΙΤΥΠΑ

ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ OMIKRON: THE NOMAD SOUL

προσφορά της Despec Multimedia.

Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι έχουν συγκεντρώσει τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.

ΚΡΥΠΤΟ ΛΕΞΟ

30 ΒΑΘΜΟΙ

A	E	R	D	G	F	U	C	X	Z	S	A	J	U	R
S	V	I	R	U	S	P	F	F	R	A	M	E	S	J
Q	A	S	D	R	U	L	I	H	S	D	F	D	R	I
X	D	O	W	N	L	O	A	D	H	M	E	D	T	E
F	T	I	F	H	R	A	T	Y	W	L	U	I	G	J
N	G	S	V	V	U	D	G	D	E	P	M	O	F	K
A	B	P	S	H	V	C	W	E	B	S	I	T	E	L
V	R	R	E	F	T	P	C	X	P	G	H	H	H	O
I	S	E	R	N	E	T	A	I	A	E	J	K	R	I
G	D	X	V	X	Y	U	P	I	G	T	O	N	E	U
A	C	C	E	X	P	L	O	R	E	R	L	I	W	Y
T	M	I	R	C	U	Y	H	X	S	I	P	L	Q	H
O	S	B	H	V	I	C	Q	V	X	G	K	B	A	J
R	W	V	M	E	I	O	P	M	C	H	V	B	S	K
J	S	K	A	M	E	R	T	Y	U	T	I	O	D	L
M	E	S	S	A	G	E	B	O	A	R	D	J	F	M
H	W	V	C	I	X	Z	A	S	D	F	G	H	I	N
N	N	M	J	L	Y	U	I	O	P	L	K	J	U	H

1) DOWNLOAD
2) ISP
3) UPLOAD
4) URL
5) HTTP
6) FTP
7) SERNETAI
8) SERVER
9) EXPLORER
10) NAVIGATOR
11) GET RIGHT
12) ICQ
13) MIRC
14) WEB SITE
15) WEB PAGE
16) MESSAGE BOARD
17) E-MAIL
18) LINK
19) HTML
20) VIRUS
21) FRAMES

Το θέμα μας για αυτόν το μήνα είναι έννοιες που σχετίζονται με το Internet.

Η ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ



Πριν από λίγες μέρες έφτασε στο περιοδικό για παρουσίαση ένα νέο πληκτρολόγιο, το οποίο λέγεται ότι αντιμετωπίζει αποτελεσματικότατα το πρόβλημα του Millennium Bug, του επονομαζόμενου και "Y2K". Ιδού!

PHOTO QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ







FALLOUT — CHAMPIONSHIP MANAGER 3 — FINAL FANTASY 7 — RING OF NIBELUNGEN — CUTTHROATS

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λάθος φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ενώστε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.

Κι όμως, γίνονται και αυτά!

Βασισμένο σε πραγματική ιστορία.

Τόπος: "PC Master" Headquarters, Αθήνα

Ώρα: Κάποια

Ο εσωτερικός συντάκτης Χ ασχολείται με το παιχνίδι που τον ταλαιπωρεί τελευταία· έχει κολλήσει σε μία πίστα. Πώς θα γράψει το review αν δεν έχει παίξει αρκετά το παιχνίδι; Τα νεύρα του είναι τεντωμένα...

Κάποια στιγμή χτυπάει το τηλέφωνο.

- "PC Master" παρακαλώ, λέγετε. (Βλέπετε, ο εκλεκτός συνάδελφος έχει προπονηθεί καλά έτσι ώστε να απαντάει ευγενικά όσα νεύρα και αν κουβαλάει, όσο κακόκεφος κι αν είναι.)

- Γεια σας, θέλω να σας ρωτήσω κάτι.

- Μάλιστα.

- Έχω ένα πρόβλημα με το CD του "PC Master". Δεν μπορώ να το τρέξω.

- Δηλαδή βάζετε το CD και δεν το αναγνωρίζει;

- Ναι, ναι. Και δεν μπορώ να καταλάβω τι φταίει...

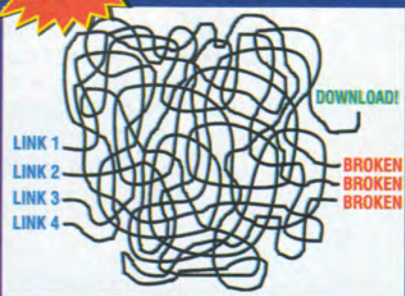
- Χμ... Τι υπολογιστή χρησιμοποιείτε;

- PlayStation...(!!!)

ΒΡΕΙΤΕ Το σωστό Link

20 ΒΑΘΜΟΙ

Φαντασθείτε την κατάσταση: Κάνετε surfing στο Internet και βρίσκετε τελικά το τραγούδι που ψάχνατε καιρό σε ένα site με links για downloads. Όμως μόνο ένα από αυτά τα links οδηγεί σε download, ενώ όλα τα άλλα οδηγούν σε broken ή τελείως διαφορετικού περιεχομένου sites. Ποιο είναι το σωστό link;



MULTI QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ

Βρείτε τις σωστές απαντήσεις και συμπληρώστε τα γράμματα που αντιστοιχούν σε αυτές στα 9 κουτάκια. Θα πρέπει να σχηματιστεί το όνομα του δημιουργού του "The Dig" της LucasArts.

1	2	3	4		5	6	7	8	9

1 Ποιος δημοσιογράφος δάνεισε τη φωνή του στο ελληνικό FIFA 2000;
- T. Τέρενς Κουίκ
- O. Γιάννης Διακογιάννης
- S. Χρήστος Σωτηρακόπουλος

2 Πώς αποδίδεται στα ελληνικά το Special Unit των Βυζαντινών στο Age of Empires 2;
- E. Κατάφρακτος
- H. Περίδρομος
- L. Καταρράκτης

3 Ποιος χαρακτήρας του Darkstone μπορεί να μεταμορφωθεί σε λυκάνθρωπο;
- Q. Fighter
- O. Gabriel Knight
- A. Sorceress

4 Ποιος από αυτούς που ακολουθούν δεν είναι συντάκτης του "PC Master";
- F. Μανώλης Φουρνιστάκης
- H. Ηλίας Καφούρος
- N. Ζάκης Ρουβάς

5 Ποια από τις παρακάτω είναι φυλή στο Age of Empires 2;
- M. Γαλάτες
- C. Γότθοι
- A. Πόντιοι

6 Πώς μπορείτε να γίνετε νομοταγής κουρσάρος στο Cutthroats;
- L. Με το Letter of Marque
- N. Με υπεύθυνη δήλωση του N. 105
- S. Με το Letter of Marco Polo

7 Ποια είναι η ηρωίδα του Tomb Raider;
- E. Sonia Blade
- O. Σαπφώ Νοταρά
- A. Lara Croft

8 Ποια νομίζετε πως είναι μία από τις πρώτες ύλες στο Tiberian Sun;
- Y. Tribletium
- A. Κουκιά
- R. Tiberium

9 Ποια από τις ακόλουθες αποτελεί πολεμική μηχανή σε μεσαιωνικά παιχνίδια strategy;
- K. Τρεμπουσέτ
- Y. Τιρμπουσόν
- Λ. Τουρμπίνα

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος Δεκεμβρίου. Όλα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 14 Ιανουαρίου, από την οποία θα αναδειχθούν 20 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 10η Ιανουαρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος Μαρτίου. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 10 Απριλίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E., την DESPEC MULTIMEDIA και την JAGA.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΟΝΟΜΑ: ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΠΟΛΗ: .... **Τ.Κ.:** ....

ΤΗΛ.: ....

PC GAMES Μη χάσετε ούτε ΕΝΑ!

ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΙΑ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΤΕΥΧΟΣ ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ

1ο CD-ROM

ΑΦΙΕΡΩΜΑ ΣΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

(ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ ΕΚΤΟΣ ΤΩΝ ΑΛΛΩΝ ΛΥΣΕΙΣ & GUIDES)

➤ **KING'S QUEST 8:** Η αναλυτική λύση μεγάλου μέρους από το πρώτο κεφάλαιο της περιπέτειας

➤ **STARCRAFT/BROOD WAR:** Τερματίστε βήμα προς βήμα τις πέντε πρώτες αποστολές που περιλαμβάνει η Protoss campaign

➤ **FIFA 99:** Οδηγίες, κόλπα και στρατηγικές που θα σας βοηθήσουν να βγαίνετε πάντα νικητές από το γήπεδο!



2ο CD-ROM

Η ΑΠΟΘΕΩΣΗ ΤΩΝ DEMOS

➤ QUAKE 3 ➤ QUEST FOR GLORY 5 ➤ NBA LIVE 99 ➤ COMMANDOS 2 ➤ WORLD LEAGUE SOCCER 99

Ακόμη ➤ ALPHA CENTAURI ➤ GANGSTERS ➤ SWAT 2 ➤ CLOSE COMBAT 3 ➤ REDLINE ➤ DEAD RECKONING ➤ HEAVY GEAR 2 ➤ DELTA FORCE ➤ TONIC TROUBLE ➤ INFINITE WORLDS ➤ SHOGO





ΤΕΥΧΟΣ ΑΠΡΙΛΙΟΥ



1ο CD-ROM

ΑΦΙΕΡΩΜΑ ΣΕ 4 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ-ΘΡΥΛΟΥΣ

➤ **BALDUR'S GATE:** Το πρώτο μέρος της λύσης του δημοφιλούς RPG, μαζί με δεκάδες πορτρέτα & speeches

➤ **ALPHA CENTAURI:** Πλήρης οδηγός στρατηγικής για το εκπληκτικό αυτό παιχνίδι του Sid Meier

➤ **QUAKE 1 & 2:** Demos με τα καλύτερα παιχνίδια των πρωταθλητών στο Quake

➤ **STARCRAFT/BROOD WAR:** Τερματίστε βήμα προς βήμα τις πρώτες πέντε αποστολές που περιλαμβάνει η Protoss campaign



2ο CD-ROM

ΘΥΕΛΛΑ ΝΕΩΝ DEMOS

➤ X-WING ALLIANCE ➤ DUKE NUKEM FOREVER ➤ CHAMPIONSHIP MANAGER 3 ➤ THE LONGEST JOURNEY ➤ SILVER

Ακόμη ➤ WORMS ARMAGEDDON ➤ ALIENS vs PREDATOR (alien demo) ➤ VIRTUAL TENNIS ➤ FULLBURN ➤ JEFF'S GORDON RACING ➤ MACHINES ➤ ROADWARE



ΤΕΥΧΟΣ ΙΟΥΝΙΟΥ

1ο CD-ROM

ΑΦΙΕΡΩΜΑ ΣΕ 4 ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

➤ **LAND'S OF LORE 3** Περιλαμβάνει: Patch, Saved Games, Screenshots, Ingame Music, Video, Wallpapers

➤ **CHAMPIONSHIP MANAGER 3** Περιλαμβάνει: Patches, Screenshots, Editors, Tactics, Ελληνικό Πρωτάθλημα

➤ **HEROES OF MIGHT & MAGIC 3** Περιλαμβάνει: Game Maps, Game Video, Game Demo, Extras, Screenshots, Game Patch, Ingame Music, Wallpapers

➤ **SIM CITY 3000** Περιλαμβάνει: Game Demo, Buildings, Screenshots, Themes, Cities, Terrains



2ο CD-ROM

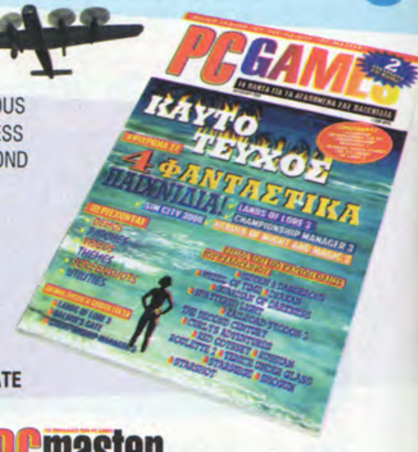
Η ΑΠΟΘΕΩΣΗ ΤΩΝ DEMOS ➤ HIDDEN & DANGEROUS ➤ WHEEL OF TIME ➤ DRAKAN ➤ GUARDIAN OF DARKNESS ➤ SHATTERED LIGHT ➤ RAILROAD TYCOON 2: THE SECOND CENTURY ➤ CURLY'S ADVENTURES ➤ RED ODYSSEY ➤ RUSSIAN ROULETTE 2 ➤ VENICE UNDER GLASS ➤ STARSIEGE ➤ SHOGUN ➤ STARSHOT

Ακόμη ➤ Ελληνικό Πρωτάθλημα για το Championship Manager 3 ➤ 10άδες saved games για το Lands of Lore 3

• **ΛΥΣΕΙΣ & GUIDES ΓΙΑ ΤΑ:**

➤ **LANDS OF LORE 3** ➤ **BALDUR'S GATE** ➤ **CHAMPIONSHIP MANAGER 3**





ΕΙΔΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΤΟΥ PCmaster

ΠΩΣ ΘΑ ΠΑΡΑΓΓΕΙΛΕΤΕ ΤΟ "PC GAMES"

Οσοι από εσάς δεν έχετε αποκτήσει ακόμη τις τρεις συναρπαστικές εκδόσεις του PC GAMES δεν έχετε παρά να τις παραγγείλετε τώρα. Εμείς θα σας τις στείλουμε άμεσα μέσω ΕΛ.ΤΑ. Συμπληρώστε το δελτίο παραγγελίας και στείλτε το στη διεύθυνση: PC GAMES, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, ή μέσω fax: 9216847, 9242219.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Επιθυμώ να μου αποστείλετε το/α κάτωθι τεύχος/η του PC GAMES. Τιμή εκάστου τεύχους 1.500 δρχ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ* ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ .... ΤΗΛ. ....

ΤΕΥΧΟΣ ❐ PC GAMES ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ ❐ PC GAMES ΑΠΡΙΛΙΟΥ ❐ PC GAMES ΙΟΥΝΙΟΥ ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ. ....

❐ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή No .... (προς Compupress A.E.)

Χρεώστε την πιστωτική κάρτα μου:

❐ EUROCARD ❐ MASTERCARD ❐ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❐ VISA

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| ΗΜ. ΛΗΞΗΣ |_|_| |_|_|

ΥΠΟΓΡΑΦΗ .... ΗΜ/ΝΙΑ

Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

**Για άτομα κάτω των 17 ετών η παραγγελία υπογράφεται από τον κηδεμόνα τους.*

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

Collection



Παραγγείλτε εύκολα και γρήγορα τα βιβλία που θέλετε!

ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ για παραγγελίες άνω των 15.000 δρχ.
(ισχύει μόνο για παράδοση εντός Ελλάδας)

Το Δελτίο Παραγγελίας εσωκλείεται στο περιοδικό (σελίδα 179)

Τηλ.: 01-3801487

Internet site: www.anubis.gr

Fax: 01-9216847, 01-9242219

Πιστωτικές κάρτες: VISA, ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ, MasterCard



ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

Δίκτυα-Internet

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
EB-00-280	Εισαγωγή στο Internet	420	6.900
EB-00-281	Η σκοτεινή πλευρά του Internet	313	5.200
EB-00-283	Internet Explorer 5	208	3.800
EB-00-288	Εύχρηστος Οδηγός για το... Outlook 2000	195	4.200
EB-00-289	Εύχρηστος Οδηγός για το... FrontPage 2000	180	4.200
EB-00-271	FrontPage 98	133	3.500
EB-00-291	Microsoft NetMeeting 3	146	3.500
EB-00-199	Οδηγός για IRC	121	3.500
EB-00-205	Τα μυστικά του FTP	105	3.500
EB-00-231	Τα πάντα γύρω από το Usenet	106	3.500
EB-00-218	web.guide	308	6.800
EB-00-204	Surfing στο Internet	364	4.200
EB-00-180	Ταξιδεύοντας στο Internet	640	9.900
EB-00-200	Αναζήτηση πληροφοριών μέσω του World Wide Web	106	3.500
EB-00-219	World Wide Web Directory	508	9.900
EB-00-161	Internet έξυπνα τρυκ	339	5.200
EB-00-260	Intranets	360	6.200

Λειτουργικά Συστήματα

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
EB-00-279	Windows 98 Μυστικά και λύσεις	166	4.200
EB-00-273	Μάθετε τα Windows 98... σε μια εβδομάδα!	244	4.200
EB-00-243	Η Βίβλος των Windows 95	715	9.300
EB-00-234	Μαγικά κόλπα με τα Windows 95	428	6.200
EB-00-193	Windows 95	349	4.200
EB-00-194	Μάθετε τα Windows 95 σε μια εβδομάδα!	141	4.200
EB-00-084	Windows NT	441	4.200

Εφαρμογές

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
EB-00-252	Microsoft Office 97	385	5200
EB-00-258	Word 97 στην πράξη	512	6.200
EB-00-248	Δυναμικές λύσεις με το Word 97	302	4.800
EB-00-238	Δυναμικές λύσεις με το Word 7	198	4.200
EB-00-236	Μάθετε το... Word 7 σε μια εβδομάδα!	292	4.200
EB-00-249	Microsoft Excel 97	239	4.800
EB-00-255	Microsoft Access 97	253	6.200
EB-00-264	AutoCAD 14 για Windows	380	6.800
EB-00-233	AutoCAD 13	431	6.800
EB-00-246	Μάθετε το... AutoCAD 13 c4 σε μια εβδομάδα!	260	4.200
EB-00-148	Ηλεκτρονική τυπογραφία	216	5.200
EB-00-048	Quark Xpress 3.32 για Windows και Macintosh	255	5.200
EB-00-175	Εισαγωγή στα Computer Graphics	217	6.200
EB-00-292	Εύχρηστος Οδηγός για το... PhotoDraw 2000	190	4.200
EB-00-290	Εύχρηστος Οδηγός για το... PowerPoint 2000	234	4.200
EB-00-265	Lightwave	110	3.500
EB-00-277	3D Studio MAX 2.5	630	9.900
EB-00-259	Μάθετε το 3D Studio MAX... σε μια εβδομάδα!	244	4.200
EB-00-269	CorelDRAW 8 - Πλήρης οδηγός	573	9.300
EB-00-270	Μάθετε το... CorelDRAW! 8 σε μια εβδομάδα!	361	5.200
EB-00-216	Ο μαγικός κόσμος των multimedia	171	5.800
EB-00-100	Γνωριμία με τα Multimedia	176	4.200
EB-00-165	Multimedia στη στιγμή!	395	6.800

Προγραμματισμός

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
EB-00-241	Τεχνικές για την ανάλυση και σχεδίαση συστημάτων	214	5.200
EB-00-240	SQL Structured Query Language	227	5.800
EB-00-217	Προγραμματίστε σε HTML	125	3.500
EB-00-237	Η HTML στην πράξη	378	6.800
EB-00-268	Προγραμματίστε σε Java & JavaScript	357	5.700
EB-00-244	Προγραμματίστε με τη Visual Basic 4	599	7.900

Γενικά

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
EB-00-286	Τα μυστικά του Power User	325	5800
EB-00-263	Προσωπικοί υπολογιστές: Τα πρώτα σας βήματα	374	6200
EB-00-209	Μικρό λεξικό Πληροφορικής	105	3500
EB-00-235	Modems από το Α ως το Ω	144	3500
EB-00-155	Το πρώτο σας CD-ROM drive	247	6800
EB-00-225	Το μεγάλο βιβλίο του Macintosh	411	6200
EB-00-060	Αντίστροφη μέτρηση	278	4200

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ

Ο Ι Κ Ο Ν Ο Μ Ι Α

Management

ΕΒ-00-211	Επιτυχημένες επαγγελματικές αγορές... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-159	Επιτυχημένες συσκέψεις... σε μια εβδομάδα!	96	3.100
ΕΒ-00-090	Επιτυχημένη αντιμετώπιση του stress... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
ΕΒ-00-157	Επιτυχημένη αξιολόγηση προσωπικού... σε μια εβδομάδα!	88	3.100
ΕΒ-00-108	Επιτυχημένη διαχείριση ολικής ποιότητας... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-087	Επιτυχημένη διαχείριση χρόνου... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
ΕΒ-00-207	Επιτυχημένη εκπαίδευση προσωπικού... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
ΕΒ-00-203	Επιτυχημένη μηχανοργάνωση γραφείου... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-227	Επιτυχημένη πολιτική κινήτρων... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-121	Επιτυχημένη συνέντευξη... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-099	Επιτυχημένη σύνταξη επαγγελματικών κειμένων... σε μια εβδομάδα!	95	3.100
ΕΒ-00-272	Ιησούς Χριστός Γενικός Διευθυντής	280	4.600
ΕΒ-00-223	Επιτυχημένος ηγέτης... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-114	Επιχειρηματικά πλάνα	111	3.100
ΕΒ-00-212	Management ολικής ποιότητας	271	5.200
ΕΒ-00-198	Manager για πρώτη φορά	147	3.100
ΕΒ-00-282	Ο γυμνός manager	342	5.200
ΕΒ-00-152	Project "Νώε"	253	4.600
ΕΒ-00-192	Αξιοποιήστε τις ικανότητές σας	185	4.600
ΕΒ-00-147	Επιτυχημένες διαπραγματεύσεις... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-125	Εισαγωγή στη στρατηγική επιχειρήσεων	223	4.600
ΕΒ-00-166	Επιτυχημένο Project Management... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
ΕΒ-00-206	Συντονίστε μια σύσκεψη με επιτυχία!	95	3.100

Marketing και Δημόσιες Σχέσεις

ΕΒ-00-132	Επιτυχημένες σχέσεις με τα media	221	4.600
ΕΒ-00-071	Επιτυχημένη έρευνα αγοράς... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
ΕΒ-00-229	Η τέχνη του ανταγωνισμού	158	4.600
ΕΒ-00-210	Κρατήστε πρακτικά και σημειώσεις	118	3.100
ΕΒ-00-102	Marketing σε περίοδο κρίσης	234	4.600
ΕΒ-00-274	Διαφήμιση για όλους	292	5.200
ΕΒ-00-250	Διαφήμιση: Από τη θεωρία στην πράξη	238	5.200
ΕΒ-00-134	Επιτυχημένες δημόσιες σχέσεις... σε μια εβδομάδα!	95	3.100
ΕΒ-00-135	Επιτυχημένο marketing... σε μια εβδομάδα!	82	3.100

Πωλήσεις

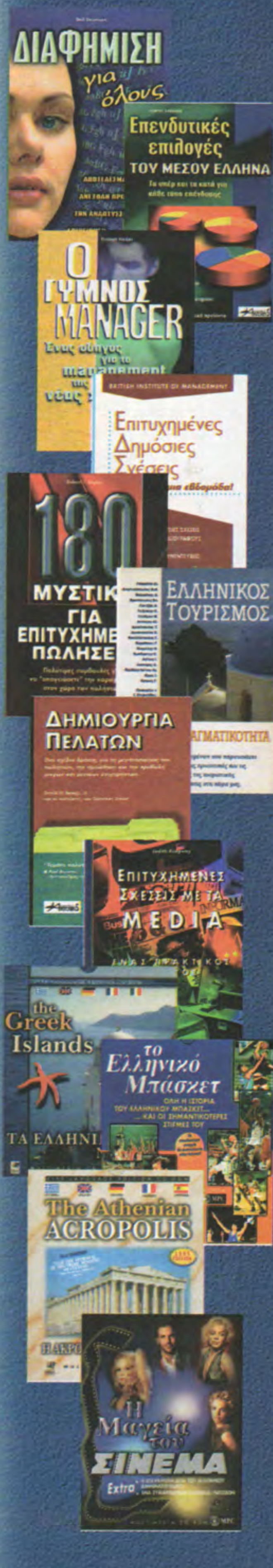
ΕΒ-00-245	180 Μυστικά για επιτυχημένες πωλήσεις	254	4.600
ΕΒ-00-116	Επιτυχημένες πωλήσεις... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-197	Επιτυχημένη παρουσίαση... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-110	Δημιουργία πελατών	197	4.600
ΕΒ-00-167	Ετοιμες απαντήσεις σε... Αντιρρήσεις πελατών	119	3.100
ΕΒ-00-010	Η στρατηγική του "Direct Mail"	232	4.600

Γενικά

ΕΒ-00-267	Επενδυτικές επιλογές του μέσου Ελληνα	195	4.600
ΕΒ-00-115	Οδηγός για τον έλεγχο της ταμειακής ροής	90	3.500
ΕΒ-00-120	Οικονομικά για μη οικονομικούς διευθυντές... σε μια εβδομάδα!	96	3.100
ΕΒ-00-173	Βασικά οικονομικά	272	5.200
ΕΒ-00-168	Επιτυχημένος προϋπολογισμός... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-111	Χρηματοοικονομική διαχείριση	302	5.200
ΕΒ-00-201	Πρόγραμμα μεγιστοποίησης κέρδους	185	4.600
ΕΒ-00-226	Ελληνικός τουρισμός: Μύθοι & πραγματικότητα	200	4.800
ΕΒ-00-278	Κερδίστε τις εντυπώσεις στον επαγγελματικό χώρο	166	3.500
ΕΒ-00-196	Οικονομική παρωδία	343	5.200
ΕΒ-00-261	Αναζήτηση εργασίας με τη μέθοδο Andrade	254	4.600

S O F T W A R E

ΔΒ-00-019	Η Ακρόπολη των Αθηνών (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-021	Η μαγεία του σινεμά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-022	Τα ελληνικά νησιά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-023	Το ελληνικό μπάσκετ (CD-ROM)		12.000



TOP TEN

ΨΗΦΙΣΤΕ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ!

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται κάθε μήνα στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:

1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 45, 47, 49, 50, 51, 52, 53, 68, 69, 74, 75, 76, 79, 80

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΕΡΙΟΧΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.700 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ......................

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ ....

ΗΛΙΚΙΑ: .... ΤΗΛ.: .... E-MAIL ADDRESS: ....


ΤΑ ΑΝΘΕΚΤΙΚΟΤΕΡΑ
ΡΟΛΟΓΙΑ ΤΟΥ
ΚΟΣΜΟΥ
AD-21
AD-25
M3-26
JAGA
ΝΕΑ ΓΕΝΙΑ ΡΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΗΝ
ΚΟΡΥΦΗ ΤΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ
-Electro-Luminescent Backlight.
-Countdown timer.
-1/100 Sec. Chronograph With 8 Laps memory
-Dual Time
-2 Alarms
-Hourly Chime
-Hour, Minute, Second,
- Day of week, AM/PM, Month, and Date.
12/24 Hour Format.
- 3 hands analog movement
M3-15
AD-23
ALARM CHRONO
JAGA-BRITANIA ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑ ΕΛΛΑΔΟΣ
ΣΤΡΑΤΗΓΟΥ ΚΑΛΛΑΡΗ 6, ΚΑΤΩ ΠΑΤΗΣΙΑ (ΣΤΑΘ.ΗΛΕΚΤΡΙΚΟΥ) ΑΘΗΝΑ, ΤΚ: 111.45, ΤΗΛ: 01-2010045, FAX: 01-2012810

Cosmodata
COMPUTERS & PERIPHERALS

Νο1 ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ

COMPAQ
PRESARIO 1246



AMD K6-2
400 MHz
12,1" HPA LCD
8 MB VGA Adaptor
32 MB RAM up to 288 MB
6,4 GB Ultra DMA 33 H.D.D.
Standard DVD - ROM
1.44 FDD
Full Multimedia System
Built in Fax modem 56k
TV - OUT

ΤΙΜΗ: 379.000
ή **47.000** x 12 Μήνες*

TOSHIBA
SATELITE 2060



ADM K6-2 366 MHz 3D
32 MB RAM
4,3 GB Hard Disc Drive
24x CD ROM drive
12,1" DSTN color display
2 MB Video Ram
Fax modem 56k V-90
Full Multimedia
Speakers & Microphone

ΤΙΜΗ: 369.000
ή **47.000** x 12 Μήνες*

MITAC
MiNote 6133



Intel® Celeron™ Processor 433 MHz
12.1" TFT color LCD
4 MB VGA Adapter
32 MB RAM up to 288 MB
4.8 GB UDMA Hard Disc Drive
Built-In Fax Modem 56K
Full Multimedia:
Speakers and Microphone
CD ROM 24x Standard
1.44 Floppy Disc Drive Standard
ΔΩΡΟ: Δερμάτινη Τσάντα Μεταφοράς

ΤΙΜΗ: 479.000
ή **51.900** x 12 Μήνες*

intel inside celeron

EXPERT Professional



Intel® Pentium® III Processor
500 MHz
Motherboard με Intel®
BX Chipset
64 MB RAM up to 1 GB
8,4 GB H.D.D. UDMA66
48x CD ROM Drive
8MB AGP με επιταχυντή
3D & TV OUT
17"(1600x1200) Color Monitor
1.44 FDD
128 bit Sound Card
Keyboard & Mouse
56k Fax-Modem

ΤΙΜΗ: 309.000
ή **39.800** x 12 Μήνες*

intel inside pentium III

EXPERT Plus



Intel® Celeron™ Processor
466 MHz
Butterfly ZX Motherboard
up to Pentium® III Processor
32 MB RAM up to 512 MB
8,4 GB Hard Disk Drive
40x CD ROM Drive
15" Color Monitor
1.44 FDD
Sound Card
Keyboard & Mouse

ΤΙΜΗ: 189.000
ή **27.500** x 12 Μήνες*

intel inside celeron

EXPERT Professional



Intel® Pentium® III Processor
450 MHz
Motherboard BX up to: Pentium® III
64 MB RAM up to 512 MB
8,4 GB Hard Disk Drive
40x CD ROM Drive
8 MB AGP ATI SVGA Card
Monitor 15" (1600 x 1280)
1.44 FDD
Sound Card
Keyboard & Mouse

ΤΙΜΗ: 249.000
ή **32.500** x 12 Μήνες*

intel inside pentium III

ΕΝΗΜΕΡΩΘΕΙΤΕ ΜΕΣΩ ΤΟΥ ΚΑΤΑΛΟΓΟΥ ΜΑΣ ΓΙΑ ΤΙΣ ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΣΕ ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ ΚΑΙ ΟΛΑ ΤΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ ΟΠΟΙΟΥΔΗΠΟΤΕ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΕΧΕΤΕ



ΛΕΝΟΡΜΑΝ 243

ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΕΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ
01 38.15.931

Cosmodata
COMPUTERS & PERIPHERALS

ΧΡΥΣΗ Cosmodata COMPUTERS & PERIPHERALS ΕΓΓΥΗΣΗ

•ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27
ΤΗΛ: 38.15.931 - FAX: 38.15.905
•ΛΕΝΟΡΜΑΝ 243
ΤΗΛ: 51.53.388 - FAX: 51.53.028
•Α.ΠΑΠΑΝΔΡΕΟΥ 2-4 ΓΛΥΦΑΔΑ

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%
ΩΡΑΡΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ:
ΔΕΥΤ. - ΤΕΤ.: **9:00 - 17:00** ΤΡΙΤ. - ΠΕΜ. - ΠΑΡ.: **9:00 - 20:00** ΣΑΒ.: **9:00 - 15:00**
*ΙΣΧΥΕΙ ΓΙΑ ΔΩΔΕΚΑΜΗΝΟ ΔΙΑΚΑΝΟΝΙΣΜΟ - ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΙΑΚΑΝΟΝΙΣΜΟΥ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%